
Wii y DS: TU REVISTA INDEPENDIENTE
NGAMER
TODO LO MEJOR DE NINTENDO
DE BLOB
LLENA TU WII DE COLOR
TRUCOS
TODAS LAS CLAVES PARA TUS JUEGOS
49 JUEGOS NUEVOS
WII SPORTS RESORT WII MUSIC DEAD RISING CHOP TILL YOU DROP PRINCE OF PERSIA EL REY CAÍDO MADWORLD TOMB RAIDER UNDERWORLD STAR WARS CLONE WARS LIGHTSABER DUELS CALL OF DUTY WORLD AT WAR POKEMON RANGER KIRBY SUPERSTAR ULTRA THE CONDUIT CASTLEVANIA JUDGMENT FACEBREAKER MEGAMAN 9 CASTLEVANIA ORDER OF ECCLESIA STAR WARS EL PODER DE LA FUERZA WARIO LAND SHAKE DIMENSION SAM & MAX SEASON ONE SAMBA DE AMIGO SPORE OPOONA MR. SLIME JR...
FIFA 09
UN NUEVO FÚTBOL, LA MISMA EMOCIÓN
EA SPORTS
NÚMERO 12
GLOBUS
8 413042 502166 00012
ESPAÑA 2,90 € PORTUGAL CONT. 3,00 €
WWW.NGAMER.ES ¡NOVEDADES EN NUESTRA WEB!



Adi
DO YOU SPEAK ENGLISH?
WITH home english
PRACTICAR INGLÉS ES DIVERTIDO
A PARTIR DE 8 AÑOS
teacher
table pencil
ringing
3+
www.pegi.info
LICENSED BY Nintendo
MINDSCAPE
NINTENDO DS
¡EL ÚNICO
ENTRENADOR DE INGLÉS
PARA NDS ESPECIALMENTE
DISEÑADO PARA NIÑOS
RECOMENDADO POR
HOME ENGLISH!
STATISTICS
CONTINUE
Éste es tu recorrido por el juego. Toca un tema para verlo con más detalles.
STATISTICS
ANIMALS
BODY
COLOURS
FEELINGS
SPORTS
Which sport is it?
Escucha cada sonido y después, lleva la imagen que corresponda hasta el signo de interrogación.
SCHEDULE
What time is it?
Mueve las agujas del reloj hasta que señalen la hora indicada abajo.
Eight o'clock
FEELINGS
How do you feel?
Une cada imagen con la palabra que le corresponde.
Upset
Happy
Hungry
Adi
DO YOU SPEAK ENGLISH?
¿SUEÑAS CON ENTENDER TUS CANCIONES FAVORITAS EN LENGUA INGLESA? ¿QUIERES IMPRESIONAR A TUS AMIGOS? AQUÍ TIENES TU ENTRENADOR PERSONAL QUE TE ENSEÑARÁ EL VOCABULARIO INGLÉS QUE NECESITAS DE UNA MANERA DIVERTIDA, CON CUESTIONARIOS Y MINIJUEGOS.
UN VIAJE EDUCATIVO POR LONDRES CON CUESTIONARIOS, PROGRESIONES Y DESAFÍOS.
MÁS DE 10 DIFERENTES JUEGOS.
MÁS DE 2000 ACTIVIDADES EN 3 NIVELES.
UN DICCIONARIO CON MÁS DE 500 PALABRAS PARA ESCUCHAR, VISUALIZAR Y APRENDER.
home english
HABLARÁS IDIOMAS
DISPONIBLE EN TU PUNTO DE COMPRA DE VIDEOJUEGOS HABITUAL
PLANETA DeAGOSTINI
Interactive
WWW.PLANETADEAGOSTINI.NET
DISTRIBUIDO POR PLANETA DEAGOSTINI INTERACTIVE. © 2008 MINDSCAPE. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
MINDSCAPE E ADI SON MARCAS REGISTRADAS DE MINDSCAPE.
WWW.HOME.ES

NGAMER

NÚMERO 12

DIRECTOR Aitor Urraca
aurraca@globuscom.es
Director de Arte Julio Pérez
jperez@globuscom.es
Jefe de maquetación Francisco de Molina
fdmolina@globuscom.es
Redactor Alejandro Pascual
apascual@globuscom.es
Miriam Llano
mllano@globuscom.es

Secretaria de redacción Paloma Carrasco
revistangamer@globuscom.es

COLABORADORES
Ramón Méndez, Lucía Gallego, Pablo G. Taboada, Carlos González, David Caballero, Toni García, Mario Fernández y Omar Álvarez.

CONTRIBUCIÓN ARTÍSTICA
Ilustraciones Wil Overton, Andy Mclaughlin (AMC Art)
Fotografía Serafín Palazón

PUBLICIDAD
Director Comercial: Daniel Bezares
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: Julia Muñoz
jmunoz@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Jefa de coordinación: Almudena Raboso
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: César Silva
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Coordinación: María Miguel
mmiguel@globuscom.es

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: Eva Pérez
eperez@globuscom.es
Producción: David Ortega (Jefe) dortega@globuscom.es
Luz Alegre lalegre@globuscom.es
Internet: Cani Montes cmontes@globuscom.es
Sistemas: Oscar Montes omontes@globuscom.es
Archivo digital: Carmen San Millán csanmillan@globuscom.es
Fotomecánica: Espacio y Punto
Impresión: Altair

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: Antonio Esturillo
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: María Ugena
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: José Manuel Hernández
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: Ana Sánchez
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: Antonio Diarruyo

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: Alfredo Marrón
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 2/09 Printed in Spain

Depósito legal: TO-965-2007

Editorial

¡NO TE LA PIERDAS! ¡SUSCRÍBETE AHORA Y AHORRA! MIRA LA PÁGINA 97

Nos estamos aproximando a la temporada alta en cuanto a videojuegos se refiere, pero seguimos sin ver luz al final del túnel. Quizá por acostumbrarnos a dos campañas navideñas con *Zelda* y *Mario* presidiendo la mesa, el hecho es que estas navidades los aventureros y plataformeros no lo tendremos fácil, y eso que contamos con éxitos como *Wario Land* y *Animal Crossing*. Puede que, como jugadores experimentados de Nintendo que somos, queramos más. Nos volvemos día a día más exigentes con nuestras Wiis. Es ahí donde entran las third-parties y su gran trabajo dando un buen soporte a la máquina de Nintendo. Algo inusual, sí, pero totalmente agradecido. En este número os presentamos todas esas gratas sorpresas, porque no sólo de Nintendo vive el nintendero.

ALEJANDRO PASCUAL REDACTOR
apascual@globuscom.es

EN PORTADA

EL RESTO, EN LA SIGUIENTE PÁGINA

FIFA 08
La entrega anual del mejor fútbol vuelve a Wii con novedades importantes.

DE BLOB
Todo un mundo de color te espera en esta obra de arte. Da rienda suelta a tu creatividad con De Blob.

LOS MEJORES ANÁLISIS
¡Los juegos que antes nos provocaban expectación, ya están aquí!



NOVEDADES EN LA WEB

Entra y descubre toda la actualidad del Universo Nintendo con las últimas noticias del sector.

Te adelantamos qué previews llenarán nuestras páginas, con los mejores juegos que están por salir.

Y podrás consultar todos los detalles y las notas de los juegos analizados en nuestras reviews.

Además, participa en nuestro foro, torneos online, encuestas, diseña tu portada y los mejores concursos y sorteos donde podrás ganar fantásticos juegos y periféricos para Wii y Ds.

www.ngamer.es



EN ESTE NÚMERO

PREVIEW Wii SPORTS RESORT PÁG 14

PREVIEW Wii MUSIC PÁG 18

REVIEW SAM & MAX: SEASON ONE PÁG 60

PÁG 52
WARIO LAND THE SHAKE DIMENSION
Bienvenido a la dimensión del movimiento

Número 12
Sumario


Wii
NUEVO
8v8
Partido Footii
LFP
Videojuego Oficial
EA SPORTS
FIFA 09
ALL-PLAY
3+
www.pegi.info
FIFA
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
LICENSED BY
PAL
Nintendo



! VAYA TELA

ESTE MES 500 ZOMBIS, **2** LOCOS HACIENDO MÚSICA, **2** COLABORADORES NUEVOS, **1** SNAKE DESPISTADO

CITA DEL MES
"A los hombres les gusta el poder"
Reggie Fils-Aime profundizando sobre la psique masculina

LO MÁS



5 COSAS QUE APRENDERÁS ESTE MES 01 A moverte por Tokio 02 A crear criaturas infernales 03 Conocer todos los juegos más potentes de final de año 04 A fliparte por la sinestesia de color 05 Que *Disaster* está vivo y reside en Murcia

EL EVENTO

Europa reivindica su posición

Durante una semana, Alemania se ha convertido en el hogar de los videojuegos


O Link es un poco mirón o está blandiendo su espada a favor de los valores tradicionales.



La GC llenó sus salas de convenciones con todo tipo de juegos (y publicidades).

"LAS THIRDS PARTIES ESTUVIERON Y LLENARON EL HUECO CON GRANDES JUEGOS"

La ciudad de Leipzig ha acogido, del 20 al 24 de agosto, la Games Convention 2008. Un evento que ha sido un completo éxito de público, al que se han desplazado más medios internacionales que nunca; una auténtica fiesta del videojuego en la que Europa se reivindica dentro del sector, logrando hacerse un hueco entre el longevo E3 y el exótico TGS[1]. Pero vayamos a lo que nos interesa: los grandes juegos para nuestras consolas Nintendo.

Ausencia

La Gran N anunció ya hace tiempo que no participaría en esta edición de la GC, aún cuando el año pasado tuvo un papel destacado. Se ha notado su vacío, pero por suerte, las third party estuvieron allí dispuestas a llenar ese hueco con grandes juegos.

Resulta hasta cierto punto irónico que sea Sega, la eterna rival, la que se haya volcado más que ninguna otra en la Wii. La estrella de la compañía nipona ha sido *Samba de Amigo*; no cabe duda de que el ambiente festivo de este título es el acompañante ideal para una feria de estas características. El soberbio *MadWorld* también hizo acto de presencia, sin olvidarnos del gran anuncio de *The House of the Dead: Overkill*. Por si esto fuera poco, para DS se ha dejado ver el muy esperado *Sonic Chronicles*, una joya de BioWare que pronto llegará a las tiendas. La lista continúa, con títulos como *Dinosaur King* y *Pictoimage*, además de *Sonic Unleashed*, aunque no se dejó ver en su versión para Wii.

Por parte de Konami, ha sido Igarashi el que más atenciones ha prestado a las consolas de Nintendo, con las entregas de su todopoderosa serie *Castlevania*, con *Judgement* y *Order of Ecclesia* para Wii y DS respectivamente, con la posibilidad de conectar ambas versiones entre sí para obtener extras.

El *Dead Rising* de Capcom ha tenido una presentación modesta, despertando más dudas que otra cosa ante una versión recortada con respecto al original, y poco más por parte de una compañía que solía inundarnos con más títulos en otras ocasiones.
Los stands de Activision nos dejaron con muy buenas intenciones, pero ha pasado factura, como suele ser habitual, el desarrollo multiplataforma; varios títulos estaban, aunque no en sus versiones para Wii, como *Quantum of Solace, Call of Duty: World at War, Spider-Man: Web of Shadows* o el asombroso *Guitar*



1 Al que tampoco acudirá Nintendo, como viene siendo habitual. Se espera que la compañía nipona prepare por esas fechas un evento individual propio.

A FALTA DE CONFERENCIAS...

Si en algo se diferencian el E3 (sobre todo en su formato actual) y la GC es en sus conferencias. Mientras la feria norteamericana depende más de grandes presentaciones y anuncios, en Leipzig lo que importa son los juegos y las tomas de contacto con los grandes títulos. Es un evento que piensa mucho más en el público que en la prensa, y lo que importa es la diversión y el pasarlo bien.

Pero no por ello está carente de algún que otro anuncio para satisfacer nuestras ansias de novedades. Te contamos de forma resumida cinco de los más destacados que hemos visto.



CASTLEVANIA Al conectar ambas versiones, tendremos acceso a en cada una de las máquinas: objetos en DS, personaje nuevo en Wii. Casi nada.


OVERLORD Nos encanta el mal, y pronto podremos ser chicos muy malos. Climax nos promete que, gracias al control, será más divertido a nuestros diablillos.


KORORIMPA 2 Si ya la primera entrega nos trajo más de un quebradero de cabeza, esta secuela parece que va a ser aún peor, ya que hará uso de la Wii Balance Board.



SAMBA DE AMIGO Se ha confirmado que tendrá canciones descargables. ¿Reviviremos los temas clásicos de Sega a ritmo de samba?


CLONE WARS Star Wars en estado puro. Intensos combates de espadas láser y unos QTE que resolverán los cruces más espectaculares.

"SEGA SE HA VOLCADO COMO NINGUNA OTRA"

Hero: World Tour. Algo que también pasó con los nuevos *Crash Bandicoot: Mind over Mutant* y *The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon*. Aunque LucasArts sí que explotó al máximo las posibilidades de Wii con *Star Wars: The Clone Wars*. Como ya os mostramos en el reportaje del último número, EA está convirtiendo las consolas Nintendo en el nuevo hogar de los Sims, con *MySims Kingdom* o *SimAnimals*, sin olvidarnos de la particular versión de FIFA Soccer 09. Pero esto no ha sido todo, y contamos algunos títulos más de importante calidad: las nuevas versiones de *Overlord* para ambas consolas, *Rayman Raving Rabbids TV Party* y *Shaun White* para Wii por parte de UbiSoft, los excelentes *Mushroom Men* de Gamecock para las dos máquinas, dos versiones de *Monster Lab*, y de Squaresoft, tres títulos para DS: *Final Fantasy IV*, *Dragon Quest IV* y *Chrono Trigger*.

En el futuro, más

Todos son títulos muy potentes que prometen muchas horas de diversión. Da gusto ver cómo, aún sin la presencia de Nintendo, las compañías empiezan a volcarse poco a poco con sus máquinas. Pero, a la vista del importante crecimiento de la GC, esperamos que la Gran N replantee un poco sus estrategias y regrese a un evento que le puede dar muchas satisfacciones en el futuro.

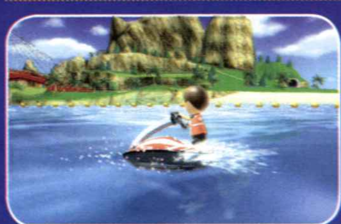
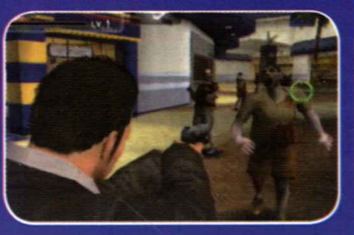
BATALLA DE BANDAS

GUITAR HERO WORLD TOUR: Además de los numerosos artefactos ya conocidos, del editor de canciones, de la lista de temas incluidos... parece ser que Activision nos sorprenderá con un instrumento extra, todavía por desvelar.

ROCK BAND: La oferta de EA se mantiene fiel a la filosofía de la empresa: directo, intuitivo, accesible y con un ritmo frenético. Los nuevos periféricos acompañan a una extensa selección de temas, además de recuperar los de la primera entrega. Además, nos llegará pronto y a un precio inferior al original, lo cual es de agradecer.

ROCK REVOLUTION: Konami fue la pionera en este mercado, y quiere recuperar su posición. Destacará por su lista de canciones, ya que han cogido temas clásicos de las cuatro últimas décadas, aunque no todos serán originales. Mención especial a la batería, la más completa del mercado.

TU REVISTA Nº1


NOVEDADES PARA TODOS

¡DISASTER VIVE!

Grandes lanzamientos de aquí a final de año, y alguna sorpresa para el año que viene

Tras el período veraniego, vuelven a ponerse en marcha los engranajes de todas las compañías, las cuales se enfrascan en ultimar los lanzamientos de los grandes títulos que llegarán antes de Navidades. Queremos destacar los listados de lanzamientos que se han dejado ver por la red, que incluyen alguna que otra sorpresa muy satisfactoria. ¿Os preguntabais qué sería de *Disaster: Day of Crisis*, la espectacular obra de Monolith? Pues, por lo visto, es cuestión de un par de meses que lo tengamos en nuestras tiendas, ya que su lanzamiento está planeado para antes de que acabe el año.
Aunque, claro, no a todo el mundo le gusta meterse en la piel de un superviviente de catástrofes naturales; podéis estar tranquilos, ya que, según el mismo listado, en los próximos meses llegarían también *Wii Music* y nuestro favorito, *Animal Crossing: City Folk*. Las que ya tienen fecha definida son las obras



Si esto es in-game, tiene muy buena pinta. Más información e imágenes en el próximo número.



El protagonista de *Disaster* ha sobrevivido a mil y un desastres. ¿Eso se considera buena o mala suerte?

de Sierra. *Crash: ¡Guerra al Coco-Maníaco!* llegará a la Wii y a la DS en octubre, con novedades en el sistema de control. *Spyro: La Fuerza del Dragón* verá la luz un mes más tarde, en noviembre, también para ambas consolas. Lo curioso del juego es que se controlará simultáneamente a dos personajes principales. Dentro del ajetreo postveraniego, cabe destacar también que *So Blonde*, un juego de aventura de Wizarbox para PC, llegará a Wii en el año 2009. Con este título, la consola de Nintendo se convierte en la máquina idónea para el género, con un Wiimando y nunchaco que se antojan idóneos para simular las funciones del ratón.
Pero lo más llamativo es lo que ha acontecido con uno de nuestros juegos más esperados, la adaptación de *Sin City*, basada en la novela gráfica de Frank Miller. Parece ser que Transmission Games ha dejado de trabajar en el título y que será otra compañía la que se encargará de terminarlo, aún sin determinar.

NINTENDO LLAMA A LA CALMA

"TENED PACIENCIA"

Nintendo ha emitido un comunicado para pedir tranquilidad



No se puede negar que, si Nintendo dejase de ser tan enigmática, perdería parte de su encanto.

Las malas lenguas no dejan de atacar a Nintendo, sobre todo por la ausencia de grandes anuncios en los últimos meses. Los de Kyoto han llamado a la tranquilidad, mediante un comunicado en el que se dirige principalmente a sus usuarios de toda la vida. Según dicho escrito, nunca se ha querido dejar de lado a los fieles, y aseguran que están trabajando en sus sagas más famosas; aunque, claro, hace falta tiempo para terminarlas, y no estarán listas hasta bien entrado el año 2009.

Algo que, sin duda, despierta nuestra curiosidad: ¿en qué estará trabajando la Gran N con tanto secretismo?

El gurú de EAD dejó también claro que el equipo de *Zelda* ya trabaja en el nuevo para Wii, con parte del grupo que estuvo en *Phantom Hourglass*. Respecto a *Mario*, el propio Shigeru Miyamoto (su padre) ya ha iniciado la supervisión del próximo título en desarrollo, que aún no tiene plataforma.

ESPECULACIONES VARIAS

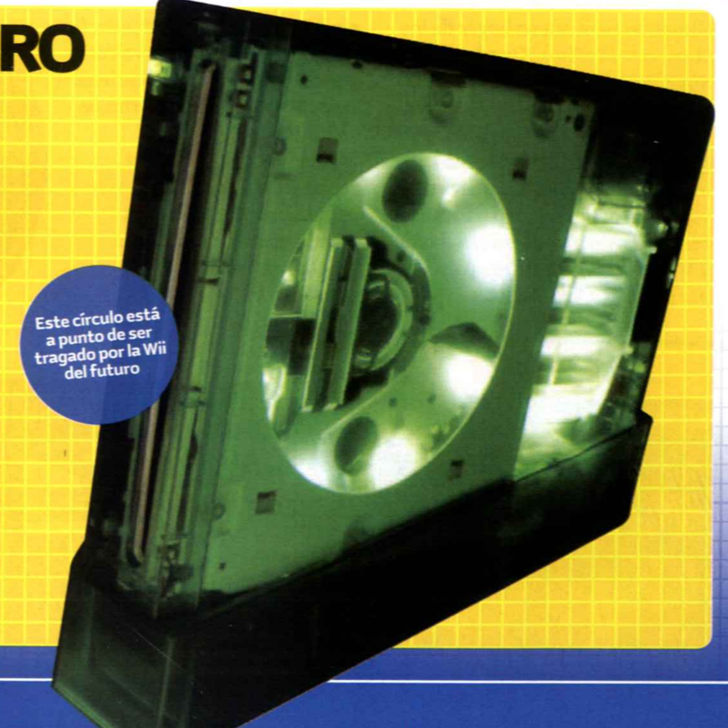
PREDICIENDO EL FUTURO

Colin Sebastian, un experto analista, cree que Nintendo golpeará primero

Aun cuando nos da la impresión de que esta generación de consolas está todavía empezando, la especulación y las predicciones sobre cuándo llegará la próxima están a la orden del día. Aunque en el caso de Colin Sebastian es comprensible, ya que, como analista de Lazard Capital Markets, éste es su trabajo.

Según el comunicado que les hizo llegar a sus clientes inversores, calcula que lo más probable es que el relevo generacional llegue en el año 2011 como muy pronto, dando la fecha de 2012 como la más probable. Eso sí, destaca que podría haber una excepción y que Nintendo se adelantase a dicho calendario. Los motivos para ello podrían ser actualizar su Wii con una mayor potencia de procesamiento, aumentar su capacidad de almacenamiento, o incluso incluir DVD u otros formatos que se impongan en los próximos años.

No nos resulta imposible de creer, aunque también es cierto que es posible que Nintendo se las idee para hacer dichas mejoras sin necesidad de sacar una Wii 2. En cuatro años, lo sabremos.



Este círculo está a punto de ser tragado por la Wii del futuro

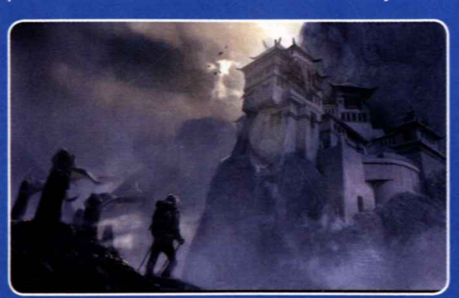

OHMMM 

TERROR EN EL HIMALAYA

Cursed Mountain pretende romper los cánones del survival horror

Es posible que al leer sobre la historia y ambientación de *Cursed Mountain* creas que el lugar es poco idóneo para plantear una historia de terror. Pero sucede justo lo contrario. Lo que buscan los jugadores es alejarse de las casas encantadas, los pueblos malditos y las situaciones que, básicamente, nos han presentado toda la vida. En *Cursed Mountain*, el concepto de horror y supervivencia es literal. La historia nos presenta a un montañero en la búsqueda de su hermano. En su camino, se encontrará con una maldición que parece apoderarse de la poca vida que hay en estas montañas. Incluidos los monjes budistas que habitan en ellas.

Se ha prometido una evolución gráfica digna de Wii, con un motor gráfico nuevo (Athena) y todos esos efectos de los que alardean el resto de plataformas domésticas (HDR, sombras dinámicas, reflejos, partículas realistas, motion blur o profundidad de campo, entre otros). No es de extrañar, viniendo del estudio Deep Silver. Llegará no antes de 2009 y tened por seguro que seguiremos de cerca su evolución.



Pese a lo oscuro de su ambientación, no dudamos de que nos toparemos con la belleza de su paisaje.

JUEGO, SET Y PARTIDO

SIMULADOR DE RAQUETA

Tennis es la nueva franquicia de EA

Durante la Games Convention, EA Sports aprovechó el gran momento para anunciar una nueva licencia que se sumará a sus franquicias deportivas. Siguiendo la simpleza de *Skate* en el nombre para resaltar la pureza del deporte, *Tennis* promete convertirse en una gran promesa para esta competición.

Como no podía ser de otra forma, el nuevo juego de EA aprovechará las funciones del Wii Motion Plus en su versión de Wii, ya que se trata de un título multiplataforma, pero que, a diferencia de lo habitual, llegará a Wii antes que a ninguna otra consola.

Se han prometido cambios, no sólo en el control, sino en las licencias que tendrá dicho título, pues será el único que contará con la sede del torneo de Wimbledon. De la misma manera, ofrecerá una gran diversidad de estadios y de jugadores reales tanto antiguos como actuales. Veremos si, al igual que como sucedió con *Skate*, *Tennis* sabe captar la esencia de este deporte.



Peter Moore. Correcto, no hay imágenes del juego, y Peter es muy majete. Mírale.

DISPARA DE NUEVO

OTRA DE ZOMBIS

House of the Dead reinventado



Las impresiones que nos llevamos de la GC sobre este título fueron muy positivas. El próximo mes, primer avance.

Uno de los secretos de SEGA que se iba a presentar en la Games Convention ha resultado ser un nuevo capítulo de la franquicia *The House of the Dead* con el sobrenombre de *Overkill*. El título, desarrollado por el estudio Headstrong Games, presenta un estilo muy retro al que acompañarán novedades importantes, como la utilización del Wiimando cuando nuestros enemigos se acerquen demasiado.

El juego nos llevará de vuelta al inicio de esta serie de terror, que imita a las películas ochenteras de serie B, en el que controlaremos al Agente G recién salido de la academia, junto al detective Washington. El WiiZapper será el periférico estrella una vez más. Aún no se sabe cuándo hará su aparición, pero no será hasta el año 2009.



Los zombis están invadiendo tanto la Wii que dentro de poco tendremos que tener cuidado con nuestra propia consola.





TERCERO EN DISCORDIA

La Games Convention de Leipzig ha acogido durante varios días las presentaciones de un importante número de juegos para todas las plataformas. Resulta cuanto menos curioso que la compañía líder del mercado en estos momentos brillase por su ausencia.

No es nada nuevo, ya se sabía que Nintendo no iba a asistir a este evento, aún cuando el año pasado sí estuvo. Es el clásico secretismo de la Gran N, que le lleva a presentar sus grandes títulos con cuentagotas y en el momento que considere apropiado.

El motivo de preocupación es la escasa presencia de sus máquinas en los stands de las tan necesarias third party. No nos alarmemos, que material hubo y bastante, pero desde luego con mucha menos importancia de la que cabría esperar, destacando especialmente la atención prestada por Sega a su *Samba de Amigo*.



La GC está destinada a seguir creciendo, tras haber sido un auténtico éxito en esta edición. Repetirá en Leipzig o no, pero no cabe duda de que continuará su progresión a lo largo de los próximos años, ya que es el evento que define a Europa dentro del mundillo.

Entendemos la política de Nintendo, pero tal vez no sea la ideal en este caso. El viejo continente está demostrando ser un territorio cada vez más importante, pero da la impresión de que las third party, sin ella, están algo perdidas. Esperemos que el año que viene la Gran N sea capaz de volver a sorprendernos como sólo ellos saben.

Ramón Méndez

¡ALUVIÓN DE NOTICIAS!

TAN FRESCAS QUE NO LAS DEJAMOS SALIR DE NOCHE

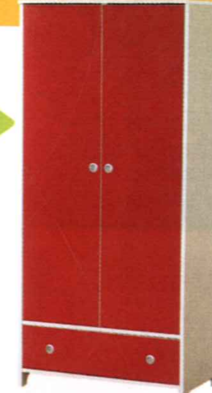


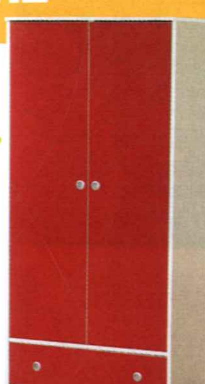
Cuatro de los mayores productores de Manga en Japón se han unido para dar lugar a Librica, que ofrecerá un buen puñado de títulos de descarga para WiiWare.



¿Imposible acordarte cuál es tu Wiimando? Nintendo, ayudando siempre al usuario medio, ha sacado en territorio nipón algunos preservati... protectores de colores para tu mando. Elige color y no temas en las locas noches.





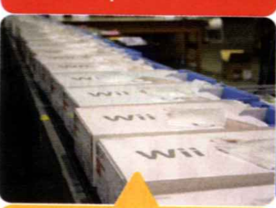


La memoria de Wii parece que dejará de ser un tema para "frikis y otakus". Según palabras de Reggie el "espacio extingible" está comenzando a ser un problema. Ahora toma este OCB, tus palabras y fumatelas Fischer!

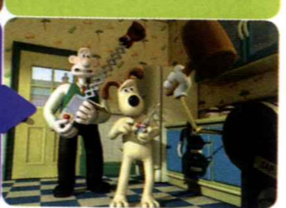
Alain Corre, de Ubisoft, admitió que *Red Steel* falló en su control con la espada. Sin embargo, esperan realizar con Wii Motion Plus lo que no fue posible anteriormente. Nosotros también lo esperamos.

La muy rumoreada versión de DS del juego de pelotas sensación en PC *Peggle* ha sido confirmada. Será programada por los genios creadores de *Meteos*: Q-Entertainment.





Telltale Games (Creadores de *Sam & Max*) están trabajando en un point'n'click de Wallace y Gromit. No se han anunciado plataformas. Esperemos que Wii esté entre ellas.



¿Recuerdas Game Center CX? Es el show japonés donde un hombre juega a juegos antiguos muy difíciles mientras vemos sus reacciones. Pues parece que va a viajar a Occidente en forma de... ¡DVD! ¡Genial!

El presidente de Sega, Simon Jeffrey, se desmelenó y anunció un juego que no es suyo y que no está ni haciéndose. *Resident Evil 5* saldrá en Wii según el jefe de Sonic.

¿Conoces a alguién que quiera hacerse con una Wii estas navidades? Que se vaya preparando, ya que Iwata dice que nos puede asegurar al 100% que este año tampoco se cumplirán las expectativas de producción.



¿Te acuerdas del "muyparecidoamaxpayne" *Dead To Rights* con su inconfundible estilo Chow Yun Fat? Namco dice que volverá, pero que no saben la plataforma.

Mega Man 9 es muy retro. Tanto, que ni habrás probado los originales. Capcom nos honra con el diseño de una hipotética caja para la versión WiiWare con un diseño tan horrible como los de antaño. Horriblemente genial.

El jugador del Wrexham FC Conall Murtagh se ha enrolado en un estudio de la Universidad de Manchester para estudiar los efectos sobre los jugadores que usan Wii.

Microsoft sacará el clásico de N64 *Banjo-Kazooie* en el rival del WiiWare, el XBLA. Para que se fastidien, han cerrado la misteriosa tienda Swop N. ¡Toma!

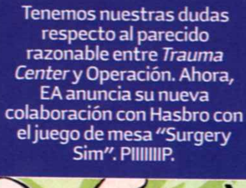
La serie animada de *Viva Piñata* de Rare resultó ser un brutal desastre tras 10 capítulos en antena. Ahora EA se lanza al ruedo con una serie similar basada en *MySims*. Expectantes estamos.

Reggie no está preocupado por la posibilidad de que el iPhone robe jugadores a Nintendo DS. Según nos cuenta, para marzo ya se habrán vendido más de 100 millones de DS en todo el mundo. Ahí queda ésa, Apple.

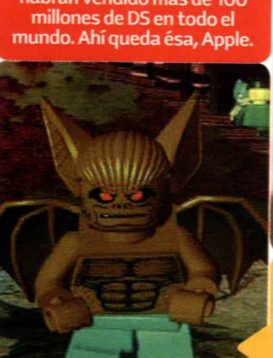


¿Con ganas de un *Castlevania* en 2D para Wii? Koji Igarashi ha puesto un huevo: "Definitivamente estoy interesado en el WiiWare, y ésta sería una posibilidad para hacer fuerte a un juego 2D", dijo el productor.





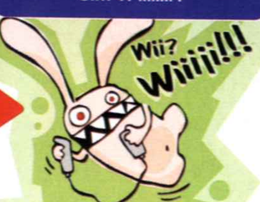
Tenemos nuestras dudas respecto al parecido razonable entre *Trauma Center* y Operación. Ahora, EA anuncia su nueva colaboración con Hasbro con el juego de mesa "Surgery Sim". PIIIIIIIP.

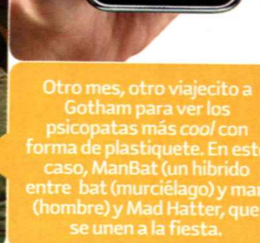






Lo reyes de Mad Catz están produciendo toda una gama de accesorios basados en *Raving Rabbids* para consola y PC. Pendrives, cajas juguetes... WAAAAHHH ¡Lo necesitamos!





Otro mes, otro viajecito a Gotham para ver los psicopatas más *cool* con forma de plastiquete. En este caso, ManBat (un hibrido entre bat (murciélago) y man (hombre) y Mad Hatter, que se unen a la fiesta.

Wii EN LA RED

Porque los nombres molones ya estaban cogidos

MUNDO Wi-Fi

El E3 consigue alegrarte esa cara. ¡Di "patata"!



Qué majo ha sido Batman al decirles a sus enemigos dónde vivía...

Vale, Reggie se ha dejado los anuncios de juegos en los otros pantalones, pero no por eso vamos a pasar por alto el hecho de que este E3 trajo muchas cosas muy buenas para el mundo online. *Animal Crossing* se pone al día en Wii con la conexión Wi-Fi, el Wii Speak revoluciona el juego online al permitir soltar esas palabrotas tan necesarias, y *Wii Music* nos permite aterrorizar a nuestros amigos con nuestros vídeos musicales.

Las third party empiezan a entender que las características online deben ser algo básico, con *Castlevania: Judgement*, que ofrece intensos enfrentamientos online con un toque gótico, y un *Call of Duty: World at War* que llega para acabar con el monopolio bélico de *Medal of Honor: Heroes*. Y debemos retirar nuestras dudas al respecto de la promesa de High Voltage de que *Conduit* ofrecería tiroteos con voz para 16 jugadores: con Wii Speak, es posible.

Si a esto le añadimos la descarga de nuevos paquetes de canciones para *Samba de Amigo* (el primero incluye 'Mambo Mambo' de Lou Bega, 'I Want Candy' de Bow Wow Wow y 'Are you gonna be my girl?' de Jet), tendremos motivos más que suficientes para desempolvar nuestro router Wi-Fi.

Si las primeras impresiones con los juegos son importantes, las primeras impresiones junto a la elite de Nintendo traen consigo muchas revelaciones. Llevamos soñando con este momento desde que introdujimos nuestro primer código de doce dígitos: Iwata ha admitido que "no creo que el sistema actual de códigos de amigo sea perfecto".



Si eres un jugador japonés y puedes ver esta pantalla, es que estás a punto de jugar a *Band Brothers* en tu Wii.

Cambiando canales

Tampoco es que Iwata haya gritado "¡muerte a los códigos de amigo!" antes de satisfacer a la audiencia con códigos jugables de *Kid Icarus* y *Pikmin 3*, sacados directamente de su gran saco de juegos secretos para jugadores habituales; pero apreciamos mucho su promesa de "mejorar la infraestructura de Nintendo para que la gente pueda disfrutar, libremente y con seguridad, de la comunicación a través de Internet". De hecho, nos sorprende que no haya aprovechado la oportunidad para destacar la gran mejora que han llevado a cabo en los canales de Wii: el nuevo Canal Fotografía Digital.

Creado en colaboración con Fujifilm, este nuevo canal es un servicio de petición de copias digitales similar a los que se pueden encontrar en Internet, aunque sin los confusos anuncios pop-up y sin los confusos pensionistas que pueblan esas páginas web. No obstante, resulta extraño que el canal no interactúe con el Canal Fotografía; requiere tu tarjeta SD de fotos. Pero parece que pronto recibiremos muchas imágenes terroríficas de nuestros lectores. Para nuestra satisfacción, podréis crear hasta tarjetas de visita adornadas con vuestra cara o vuestro Mii. Sólo en Japón.



También vosotros podríais pedir copias de vuestras imágenes. Aunque las nuestras serán más bastas.

Licencia para distribuir

También debutan en Japón las nuevas descargas para títulos específicos. *Band Brothers DX* trae consigo un cupón para activar el canal *Band Brothers* en la Wii. Pero no todo el mundo se muestra tan optimista como nosotros, y algunos utilizan GIFs para hacer patente su frustración ante lo que ofreció Nintendo en el E3. Nuestra sección Wi-Fi de este mes destaca sus esfuerzos; pero recibiremos con los brazos abiertos las quejas bienhumoradas de nuestros lectores.



Que no os engañe; fijaos en sus dientes. Cuando no está bailando la samba, es un asesino implacable



"¡Masacre zombie en el centro comercial!"
DEAD RISING PÁG 24

BÚSCALAS EN LA WEB
Entérate antes que nadie de todas nuestras previews en **ngamer.es**

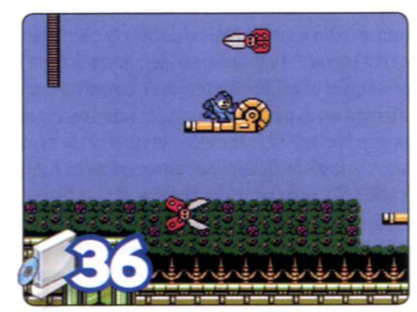
PREVIEWS

Los juegos que están a la vuelta de la esquina



EN ESTE NÚMERO...







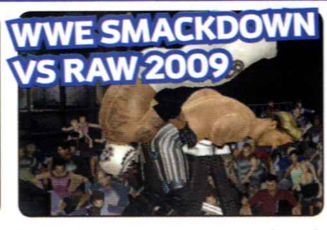




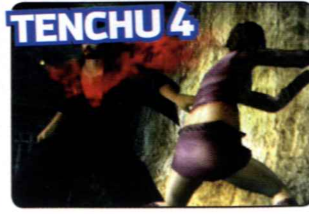
BUSCADOS



De criador de cerdos a rey en unos cuantos pasos sencillos..
LANZ. POR CONFIRMAR



No podemos esperar a escuchar el sonido de esa silla de metal.
LANZ FINALES 2008



Realiza silenciosos asesinatos con la única ayuda del Wiimando.
LANZ. POR CONFIRMAR

¡NUEVO JUEGO!

Deportividad. El secreto de un gran combate es acordar de antemano no agitar como un idiota el Wiimando sin más. Golpear y defender es la base para el espectáculo.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** NINTENDO **LANZAMIENTO** PRIMAVERA 2009

Wii SPORTS RESORT

¿Que no hay *Punch-Out?* ¡Mal! ¿*Wii Sports 2?* ¡Vale! Nintendo sabe cómo conseguir que las cosas se muevan...

¿No os parece que tiene el pelo muy limpito para ser un piloto de veloces motos acuáticas?

No nos recorremos medio mundo para asistir a la conferencia de prensa de Nintendo en el E3 por los grandes anuncios de juegos; lo hacemos por Reggie. ¿Qué hará esta vez? ¿Se arrancará el traje para mostrarnos, tatuada en el pecho, una gráfica de sus usuarios divididos según datos demográficos? ¿Arrancarle sin querer un brazo a Iwata? ¿Romper a mordiscos una Xbox 360 para representar lo fuerte que está Nintendo en el mercado? No, no y no. Hizo algo mucho más extraño. Habló sobre perros y motos de agua, y tuvo un combate con espadas.

Hay que decir que ha sido otro E3 con un sorprendente anuncio tecnológico: el Wii MotionPlus. Sí, eso es, Nintendo ha aumentado la sensibilidad de su mando logrando que sea posible un control que reconoce gestos exactos, 1:1, con el que hemos soñado desde que sacamos por primera vez de su caja el supermando de plástico blanco. Un juego que logrará explotar todo su potencial será *Wii Sports Resort*, vulgo *Wii Sports 2*, o, siendo cínicos, *"Saludad a Wii MotionPlus"*.

¿Cómo hacer para crear una secuencia del único juego al que, sin duda, ha jugado todo usuario occidental de Wii? Para empezar, ofreciendo un abanico más amplio (se rumorea que la lista de eventos estará compuesta por unas 10 u 11 pruebas) y cambiando de ambientación. El director de Nintendo EAD, Katsuya Eguchi, asegura que su equipo quería tener actividades de ocio, eligiendo un playero lugar de vacaciones como el mejor sitio en el que relajarse. Quitando el cambio de escenario, lo demás es lo habitual: Miis[1], cielos azules y el regreso de un clon de Justin Lee Collins para que sea nuestro entrenador personal.

Díscolo

"El juego más mono que hayáis visto nunca", suspiró Cammie Dunaway mientras mostraba Disc Dog, el primer deporte nuevo que se reveló en el E3. Parece que no conoce *Dewey's Adventure,* ni *Happy Feet,* ni *Manhunt 2,* porque no tiene demasiado de mono ese



1 En el pasado, siempre aceptamos que la ausencia de movimientos 1:1 se debía a una capacidad de procesamiento limitada. Nos ha sorprendido mucho ver la respuesta de los Miis al nuevo periférico, pero, claro, son creaciones de lo más básicas. Será interesante ver cómo trabajan otras desarrolladoras a la hora de mezclar movimientos con complejos modelos de personajes.



LA GUÍA DE NINTENDO AMÉRICA PARA *Wii SPORTS RESORT*





Algunos elementos nos recuerdan a la isla de *Wii Fit*. ¿Será ese puente Golden Gate un guiño a la sede de Nintendo en San Francisco?



De los eventos que hemos visto, *Power Cruising* es el que menos utiliza el MotionPlus.



El cachorro recogerá hasta un mal tiro, pero con menos puntos. Si lo lanzamos demasiado lejos, nos mirará con pena.

tétrico cachorro esférico al que mandas de paseo lanzándole un frisby. Cuanto más cerca de un objetivo atrape el disco nuestro Snoopy virtual, más puntos conseguiremos.

Olvidad el cachorro, lo importante es mover el disco para ver cómo nuestro Mii imita el movimiento de nuestra muñeca. Todos hemos disfrutado de esos momentos en la Wii en los que todo se sincroniza durante un momento (nunca nos cansaremos de estos cierres rotatorios de Metroid), pero esto es algo completamente diferente. Cualquier cosa que puedas hacer, tu Mii también podrá hacerla. Si acaso, corre el riesgo de hacer daño al antiguo catálogo de Wii, ya que pondrá de manifiesto que los juegos viejos son títulos que representan el movimiento a medias.

Cachorros, ¿eh? ¡Ja! Reggie desayuna cachorros y los baja con un buen vaso de gráficas recién exprimidas. Quiere tener una bestia mecánica entre sus piernas, o al menos eso dio a entender mientras explicaba su decisión de mostrar *Power Cruising* (que también podría llamarse *Mi primer Wave Race*). A diferencia de lo que nos hace ver el Regginator sobre el escenario, no hace falta simular que se es un torero para jugar; todo cuanto hace falta es coger horizontalmente un Wiimando y un nunchaco como si fuesen el manillar de una moto acuática (o como el manillar de una bici, por si nunca pilotaste una moto acuática). Al girarlos juntos, también gira el manillar. Fácil.

Este deporte, por su propia naturaleza, no permite que el MotionPlus muestre todo su potencial, pero sin duda es mucho más agradable que el mal control del volante que vimos en *Alone in the Dark* y *Call of Duty 3*. Al pulsar el botón B aceleramos, y si movemos el Wiimando, obtendremos un impulso extra. Es una idea absurda, pero satisfactoria. Mientras Reggie lo mostraba, 100 bolígrafos de desarrolladores a nuestro alrededor estaban planeando nuevos juegos de motos. Creednos.

LUCE MUY BUEN ASPECTO, CON LA TECNOLOGÍA DE OLAS PATENTADA POR NINTENDO Y UNOS ADORABLES SALVAVIDAS

Chapuzón

Power Cruising no es *Wave Race*, sino más bien una versión Wii Play del clásico de Nintendo. Se trata de atravesar puertas para conseguir puntos, y luce muy buen aspecto, con la tecnología de olas patentada por Nintendo y unos adorables chalecos salvavidas que nos llegan hasta las cejas. Nunca antes el no ahogarse había sido tan entrañable.

Las carreras multijugador serían un añadido interesante, pero Miyamoto se ha mostrado evasivo

MOTIONPLUS

O deberíamos decir: poesía en movimi... *disparo* (muere)

Cuanto más muerdes, más sabor obtienes". Esas palabras son la explicación que nos da Katsuya Eguchi sobre la ética que oculta Wii MotionPlus. Una mayor interacción implica una mayor complejidad, la cual, por su parte, resulta más satisfactoria al llegar a dominarla.

Pretendíamos analizar científicamente las características del MotionPlus, pero la cabeza de Álex explotó al empezar a explicar qué son "alternativas de movimiento basadas en MEMS, para estabilizar la imagen y la navegación a través de cálculos a ojo o 'dead reckoning'". Afortunadamente, InvenSense (la compañía responsable de crear este periférico) ya lo ha explicado en términos mundanos.


Frío, duro y brillante. MotionPlus es, sin duda, la supermodelo del mundo de los periféricos.


¡Atención, pervertidos! MotionPlus se destapa para hacerse algunas fotos atrevidas.

Apunta bien

El MotionPlus consta de tres giroscopios que pueden seguir el movimiento a través de los tres ejes de un espacio tridimensional, lo cual añade más información rotacional a lo que ya ofrecía el propio Wiimando. Con una longitud de 3 centímetros y algo, el aparato se conecta a los dos agujeros a cada lado de la base del Wiimando, aunque los representantes enfatizaron con entusiasmo que la funda ampliada para el Wiimando (que viene con *Resort)* ayuda a mantener a ambos conectados.

El precio que se comentaba en la feria era de 49,99 dólares (unos 34 euros) para el pack de *Resort,* MotionPlus y la funda, aunque todavía falta una confirmación oficial por parte de Nintendo. También surgió la duda de si la tecnología llegaría, algún día, a integrarse directamente en el propio Wiimando. Eguchi dijo que Nintendo estaba sopesando las opciones, pero que por ahora se quedarían con MotionPlus.


Pero ¡tápate, querida! El botón gris saca el tapón con facilidad y sin problemas.


El enganche del nunchaco se ajusta al conector plástico del puerto del nunchaco.

¿Estás sensible?

Todo esto acarrea algunas preguntas interesantes, es decir: ¿marcará el MotionPlus una gran diferencia entre dos generaciones de juegos para la Wii? ¿Se retrasará algún juego para incorporar la nueva tecnología? Es difícil de decir a estas alturas. Una cosa está clara: el mundo jugable de la Wii acaba de volverse mucho más interesante.

¿QUÉ PODRÍA SUPONER PARA NOSOTROS?

NGamer pondera un futuro lleno de maravillas gestuales...



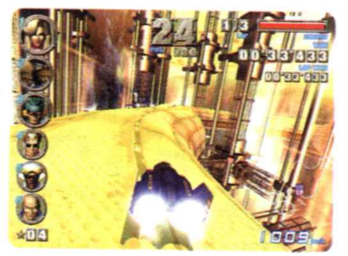
ACTION

Red Steel 2. Se rumorea que ha retrocedido a la fase de planificación por "problemas de calidad". ¿O sería para incorporar realistas luchas con espada 1:1? Apostamos por esto último. Podría suponer el renacer del género de hack & slash, aunque nos gustaría que se viesen más gestos creativos; algo como dirigir objetos con telequinesis, como en el injustamente despreciado Psi-Ops.



RAREZAS

Un pajarito nos ha hablado de una secuencia de *Kororinpa*; pensad en los alocados niveles que podrían crearse con un control más sensible. *WarioWare* siempre logra explotar al máximo las nuevas tecnologías, así que es posible que nazca una nueva versión basada en tareas del día a día. Por soñar, nos encantaría volver a ver a *Zack&Wiki,* perfeccionando el creativo control sobre objetos.



ÉXITOS

¿A qué se debe la misteriosa ausencia de franquicias clave de Nintendo para la Wii? Es interesante que todas las que faltan requieren un énfasis en el movimiento. *Pilotwings, Star Fox, F-Zero*... MotionPlus podría obrar maravillas en ellos. Y si *Kid Icarus* es el juego al estilo *Rogue Squadron* que esperamos, debería permitirse controlar a Pit haciendo uso del sensor de movimiento.



DEPORTIVOS

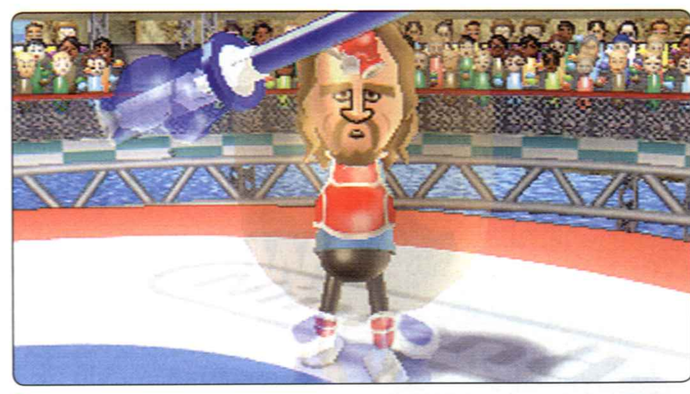
Hay potencial como para redefinir completamente el género deportivo, mejorando tanto el realismo como el grado de control que tendremos, alcanzando cotas nunca vistas. Imaginad la cantidad de bateos que tendréis a vuestra disposición en un juego de béisbol o de críquet. Pensad lo importante que puede ser vuestro swing en un título de golf o de tenis.



Caseta del perro. Tenemos curiosidad por saber si *Resort* incluirá retos de entrenamiento similares a los de *Sports*. Una prueba de lanzar el frisby contra objetivos tendría mucho éxito.



Es bastante divertido ver cuánto se retuerce el Mii para ajustarse a nuestros gestos. Puedes hacer que se doble hasta que parezca que va a bailar el limbo.



Ahí está, Justin Lee Collins cambiando sus guantes de boxeo por una espada. Estamos impacientes por utilizar los Miis para recrear grandes combates de la historia del cine.

sobre el tema. Sólo sabemos que algunos eventos tendrán juegos de pasarse el Wiimando, mientras que otros requieren varios mandos (y, desgraciadamente para nuestros bolsillos, varios agarres de seguridad).

Nos asalta ahora la gran pregunta: ¿perros o motos acuáticas? Reggie y la Supermamá no pudieron decidir, pero tenían un tercer evento con el que arreglar el tema: *Sword Play*. ¿Oís ese ruido? Es el sonido de la desarrolladora Krome (*El poder de la fuerza* y *Clone Wars)* suspirando, ya que Sword Play susurra: "Luke, soy el juego que desearías haber esperado para hacer".

No soy zurdo

¿Podrá abrirse camino a espadazos hacia vuestro corazón? Sí. Está muy bien calibrado y los errores ocasionales se deben más a nuestra falta de experiencia que a problemas técnicos. El ansia de poder eleva la pregunta de si estamos preparados para un control 1:1. Aunque, cuando los combos empiezan a subir, la imaginación empieza a volar. La nuestra sustituía el Mii en pantalla por un heroico elfo de mallas verdes, y la montaña de madera[2] a sus pies por Gorones en pedacitos[3].

Los combates uno contra uno, que se controlan mejor a dos manos (al menos eso dijo el representante de Nintendo tras ver nuestra pose a lo Íñigo Montoya), se parecen mucho a los típicos combates de boxeo de *Wii Sports*. Nuestros ataques con la espada van empujando al oponente hacia el borde de la plataforma. Si golpeamos lo suficiente, caerá. Las espadas son bastante finas, como si quisiesen hacerlas pasar por sables láser; pero el equilibrio entre golpear y defender nos recuerda más a enfrentamientos samurái que a combates llenos de efectos especiales. Pensad en un regreso de Bushido Blade en el que mueves tu espada para intentar acertar en la arteria de tu oponente y hacerle morder el polvo. Imaginad ahora la cara que se les va a quedar a los defensores del pueblo cuando la Wii dé lugar a toda una generación de asesinos ninja. Podríamos describir a *Resort* como "sólo otra demo técnica", pero estamos cansados de esa frase tan manida. Se decía lo mismo de *Wii Sports*, y sigue dejando en ridículo a la mayoría de los títulos de las third parties. Sí, *Wii Sports 2* es un poco evidente, pero MotionPlus no lo es. Pensad: estamos en los albores de una revolución para la Wii, y vamos a disfrutarla en la playa.

NGAMER VEREDICTO

El mundo de Wii no va a cambiar por unos frisbies, espadas y motos; pero ¿con MotionPlus? Ya ha cambiado.





3 Al igual que en el boxeo de *Wii Sports*, cuentas con un pequeño tutorial antes de enfrentarte a tu oponente. En *Sword Play* podrás jugar con tocones de madera y, curiosamente, lápices gigantes. 4 En las entrevistas, tras la conferencia, Miyamoto destacó su deseo de hacer un *Zelda* más acorde con los juegos de la Touch Generation; es decir, que se base más en la tecnología. ¿Entrará en sus planes el permitir que la espada se controle completamente con el Wiimando?

¡NUEVO JUEGO!

Un lindo pajarito El sentido del humor de Nintendo se refleja en detalles como el picoteo del pajarito y las flores que se mecen al compás de la música, como aquellas flores de principios de los 90 que bailaban cuando sonaba el ritmo.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** NINTENDO **LANZAMIENTO** NAVIDADES 2008

Wii MUSIC

¿Gracias por la música que nos hace mágicos?

¿Toca jazz o tiene una cerbatana? Lo que prefieras

Wii Music. Ya ves, *Wii Music*. Nintendo te pide que te imagines un mundo donde la música no proviene de golpear con insistencia una fila de objetos con colorines como si fueras un rockero colgado, sino dándole al pulmón, freestyle o rasgueando, como te guste. Por amor de la flauta de Pan, ¿qué es todo esto?

La reacción a *Wii Music* ha sido demasiado negativa. Según Shigeru salió al escenario en el E3 para darnos una serenata con su saxofón imaginario (junto a un Mii divino de Shigeru en la pantalla) se pudieron oír los gruñidos de toda internet con gifs animados pidiendo el final de Nintendo. Hora de la muerte: cuando sonó aquel mix de *Super Mario Bros* que dañaba los oídos[1]. Causa de la muerte: vergüenza ajena. Lo que pretendía era tocar algo de jazz y creísteis que había vendido Mario a Sony.

A tu manera

¿Qué es lo que hizo que internet se agitase como un gato en una convención de bañeras? No es que estuviésemos esperando *Kid Icarus* o –ejem– la banda sonora de *Punch-Out!*, pero ninguno de ellos nos hubiera producido tal shock. Después de todo, llevamos esperando desde que Shigeru hizo una demo centrada en la dirección de orquesta en 2006. La sensación es que en su búsqueda de experiencias que le sean amables a la gente Nintendo puede haber creado una que es demasiado amable.

"No hace falta que tengas habilidad para la música", parece ser el mantra de Shigeru con *Wii Music*. No tienes que saber de notas ni de instrumentos, simplemente haces como que tocas y la música suena. Es tan sencillo que el libro de instrucciones podría consistir en un dibujo con una flecha señalando un Wiimando y la frase: "agítese o presione los botones para escuchar música". Cada rasgueo, punteo simulado o hacer el ganso hará que suene la próxima nota. El único "desafío" es seguir el ritmo.

A tu rollo

Pero ésa es la parte más evidente, y, como Shigeru contestó a un periodista con brusquedad (todo lo brusco que se puede ser a través de un traductor), *Wii Music* "es mucho más interesante que un videojuego".

Es un juguete o, mejor aún, el conjunto de instrumentos que los profesores ansiaban para esa cacofónica hora semanal en Primaria. En sólo dos pantallas de menú tendrás algo que hace ruido y, más importante, la interacción que te permite usarlo de la forma correcta es muy sencilla.

Otra parte de este juguete es la experimentación. Puede que las notas retumben al hacer gestos o presionar 1 y 2, pero si jugueteas con el mando descubres que contiene bastantes cosillas ingeniosas[2]. Si aprietas el botón A puedes convertir un rasgueo de guitarra en un punteo, golpear el violín produce una nota más alta y llevarte la trompeta-mando a los labios y levantar la cara del suelo da



1 Tocar como una banda consiste en Shigeru, dos tipos del equipo de localización y una de marketing: el mejor acto musical de empresa desde que Dylan toca para la Expo de Zaragoza y U2 canturrea en los iPods. 2 No es que las notas básicas no tengan fuerza; tocar sin seguir el ritmo natural da unas notas aceptables si estás con freestyle. Suena un poco a que le pisas el rabo al gato cuando hay cuatro jugadores, pero bastante bien si dejáis que cada uno interprete solos. 3 Algo que, por supuesto, necesitan todas las canciones. Si no nos crees, visita *tinyurl.com/56ax5o*.

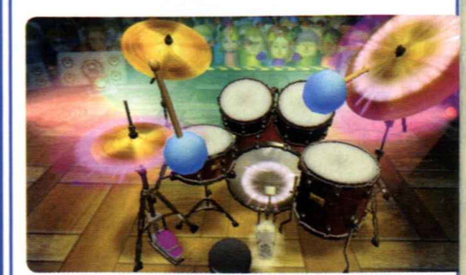


Al apretar la cruceta verás una loca animación de un Mii, como los saltos rockeros de aquí arriba ¿Son para algo? Sólo Dios lo sabe.

"SHIGERU CONTESTÓ A UN PERIODISTA CON BRUSQUEDAD QUE *WII MUSIC* 'ES MÁS INTERESANTE QUE UN VIDEOJUEGO'"

CON TODAS SUS COSITAS

Al ritmo de la batería de Nintendo



La necesidad de pulsar tantos botones no encaja con la filosofía de Wii. Nos preguntamos si el reconocimiento espacial más refinado del MotionPlus podría hacer que fuese más realista, pero no es el caso. Aun así, el entrenador de batería resulta útil, especialmente en los hogares que tengan un bebé que esté tocando la batería con el mismo sentido del ritmo que una lechuga.



Elegir diferentes tempos y estilos para tus canciones te lleva a distintos escenarios más que incluir en el estilo. La cámara eléctrica está especialmente cuidada.

Si intentas tocar notas fuera del ritmo habitual, se insertarán nuevas notas para dar la impresión de que estás haciendo una floritura de jazz. Si intentas todo a la vez, la melodía se convierte en un lío.

¿Blues Brothers? Los Calatrava, más bien

a tu nota la fuerza que se espera de un instrumento de viento virtual.

Y además compones

Aquí es donde *Wii Music* difiere de *Guitar Hero*: uno está obsesionado con "la música", y el otro con la musicalidad. *Rock Band* y los de su tipo pueden alegar que dependen de la habilidad, pero a ver si puedes mencionar otro juego con unos fundamentos tan rígidos: si no tocas donde debes te echo. ¿Dónde está la locura de la improvisación de Jimmy Hendrix tocando la guitarra con sus blanquísimos dientes? Pues está en *Wii Music*. Complejidad cero a cambio de libertad musical. Recuerda, no eres la megaestrella Steven Tyler (y, si lo eres, hola, Steve, ¿qué pasa, tío? Esperamos que te guste la revista); más bien eres Manolo el del Bombo y que la verdadera importancia del juego está en lograr una composición que te guste a ti. Coge un tema de los 50, escoge un tempo y elige una banda de seis de entre 60 instrumentos. Cada una de estas opciones variará radicalmente lo que pite de tu tele, y todo eso antes de entrar en detalles tan esenciales como los modificadores de sonido.

Si pones las opciones correcta, el tema de *Super Mario Bros* va desde un samba dominada por un xilófono a un himno rock con una melodía cortesía de Totakeke (si eliges "vocal" suena como el tarareo del perro de *Crossing*). Es lógico que otros periodistas se quejen de que no suena bien; eres tú quien debe lograr que lo haga.

Sólo falta la zambomba

Resulta un poco extraño que cada grupo sea de seis –con otros tres jugadores siempre habrá dos regidos por la IA que no darán problemas (piensa en ellos como los componentes de un grupo para adolescentes de esos que nadie recuerda, vamos, como Nash)–, pero para crear la música que quieres es básico que improvises con los amigos. Sobre todo si tienes en cuenta que puedes grabar la

"PUEDES GRABAR LA MÚSICA QUE HAGAS EN FORMATO DE VÍDEO PARA COMPARTIRLO CON WiiCONNECT24"

Mucho arte con el triángulo ¿o es un violín? ¿Quién puede distinguirlos?



La clave con el saxofón es apretar alternativamente 1 y 2. Como aprietes uno mal, la nota se deformará y estropeará la canción.



¿Lo recuerdas? Es el modo dirección de orquesta que mostraron en el E3 de 2006. No se ha confirmado, pero creemos que aparecerá como un modo más en *Wii Music*.



Al utilizar la batería en el multijugador no usas ni la balance board ni la mayoría de las cajas. Sólo los toms, el hi-hat (charlestón) y el snare.



Con los Miis de Ewan McGregor y Pete Postlet puedes recrear escenas de la película *Tocando el viento* (Brassed off). Pero sin todo el sufrimiento y el suicido, ya sabes.

música que hagas en formato de vídeo para compartirlo con WiiConnect24. Hay un montón de instrumentos chiflados; entre las trompetas y los pianos están el beatbox (los ruidos hechos con la boca del hip-hop), el cencerro³, el sitar, el arpa de boca, el tocadiscos y el ladrido del perro (que sale de un Mii vestido de perro), pero la joya de la corona es el simulador de batería. Con la suficiente profundidad como para contar con todo un curso de lecciones de batería y con su propio modo práctico (se estropea si se utiliza en una sesión de improvisación), el conjunto es algo complejo de verdad.

Gira el Wiimando o dale al stick del nunchaco a la derecha o a la izquierda. Ahora modifica la caja en la que golpeas con un botón: B/Z para los toms, A/C para los platos, izquierda/derecha del stick analógico o la cruceta para darle al tom base. ¿Sigues ahí? Ahora incorpora a esa imagen mental la balance board, con el pie izquierdo golpeando el hi-hat y el derecho para el bombo. Si llegas a dominarlo, llegarás a tener un simulador de batería en tu casa sin necesidad de provocar un infarto a tu madre, pero seguirá siendo menos intuitivo que el instrumento real.

Tiene un punto positivo, el de que el público te anime cuando le das fuerte a los platos, pero se supone que lo hacen sólo porque estaban como locos por saber cómo has llegado a lograrlo.

Nuestros esfuerzos sonaban más como si un camión le hubiera pisado el rabo al susodicho Totakeke que a cualquier música reconocible, pero se debe más que nada a que tenemos la destreza musical tan mal como el rabo de Totakeke si se lo pisara un camión. Aunque la batería es con mucho el

Du du dua Los instrumentos que tienen teclado se tocan alternando las manos, pero si utilizas las dos manos a la vez puedes tocar un coro más melódico.



Las canciones serán una mezcla de temas tradicionales y clásicos de Nintendo. Podrás tocar *Super Mario Bros* y *F-Zero*.

Las cuatro notas de la esquina inferior marcan el ritmo del tema; síguelas para hacer la mejor ejecución.

Miyamoto ha confirmado un juego paralelo de seguir notas, pero no rivalizaría con *Guitar Hero*.



Mira quien no ha tocado nunca una gaita

instrumento que más controlas del juego, tener que usar todos esos botones pone a prueba la declaración de Shigeru de una interacción sencilla: era mucho más agradable para los oídos el sonido de una guitarra o una trompeta.

Por supuesto, *Wii Music* aún no ha revelado todo lo que tiene en su interior, y Nintendo se guarda unas cuantas sorpresas para descubrir más adelante, que posiblemente tienen que ver con otro instrumento al estilo de la batería, en profundidad, no en concepto. Y no nos referimos al simulador de orquesta, que damos por hecho el encontrarlo en su versión final. Lo cierto es que no se nos ocurre otro que no sea una guitarra o similar, al estilo de *Jam Sessions*.

Afinando

Lo más probable es que *Wii Music* continúe separando la no tan delgada línea roja que alejaba a los jugadores habituales de los jugadores ocasionales. No hay mucho más que decir al respecto, y más depués de haber pasado un tiempo no relativamente largo pudiendo probar el juego. Falta una mayor experimentación con la batería, más práctica con el ritmo y, por supuesto, todo lo demás que aún no se ha mostrado. Nosotros sólo hemos visto la punta del iceberg. Y, aun así, no será hasta después de unos meses de adquirirlo cuando sepamos si *Wii Music* es una *Tocata y Fuga* curiosidad, un *Allegretto* familiar, o un réquiem póstumo.

NGAMER VEREDICTO

Escribimos toda esta locura de una demo. No es la nota perfecta, pero la práctica hará que lo sea. O no.

¡EXPECTÓMETRO!



SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

902 110 453

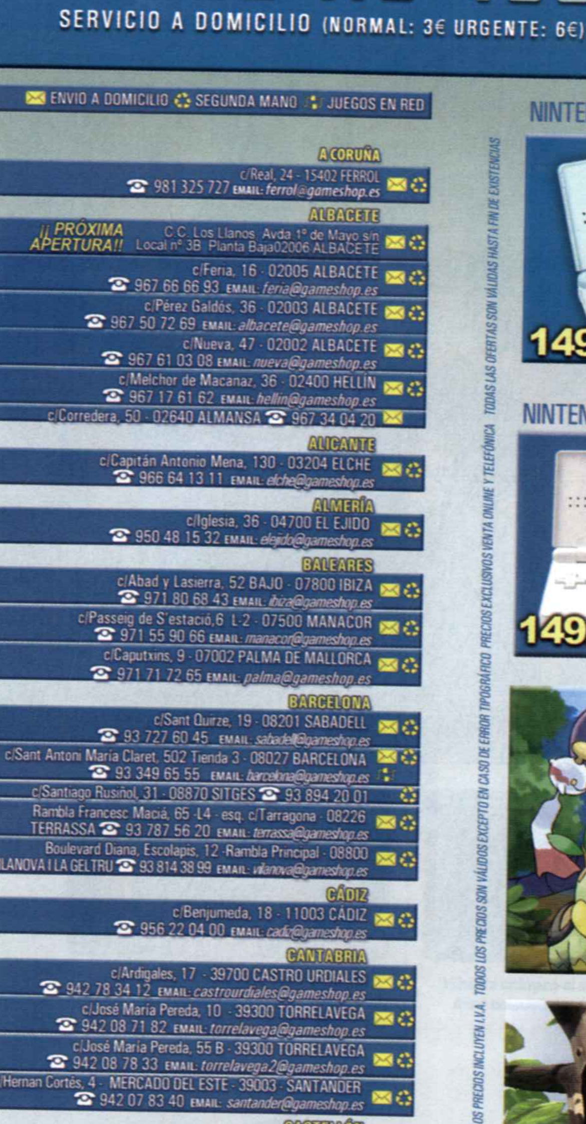
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

NINTENDO DS



especialistas en videojuegos

WWW.GAMESHOP.ES





TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO PRECIOS EXCLUSIVOS VENTA ONLINE Y TELEFÓNICA TODAS LAS OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS





EXPERTO EN VIDA SANA



FINAL FANTASY XII



FINAL FANTASY RING OF F.



MARIO PARTY DS



NEW SUPER MARIO BROS.



LEGO INDIANA JONES



NARUTO NINJA DESTINY



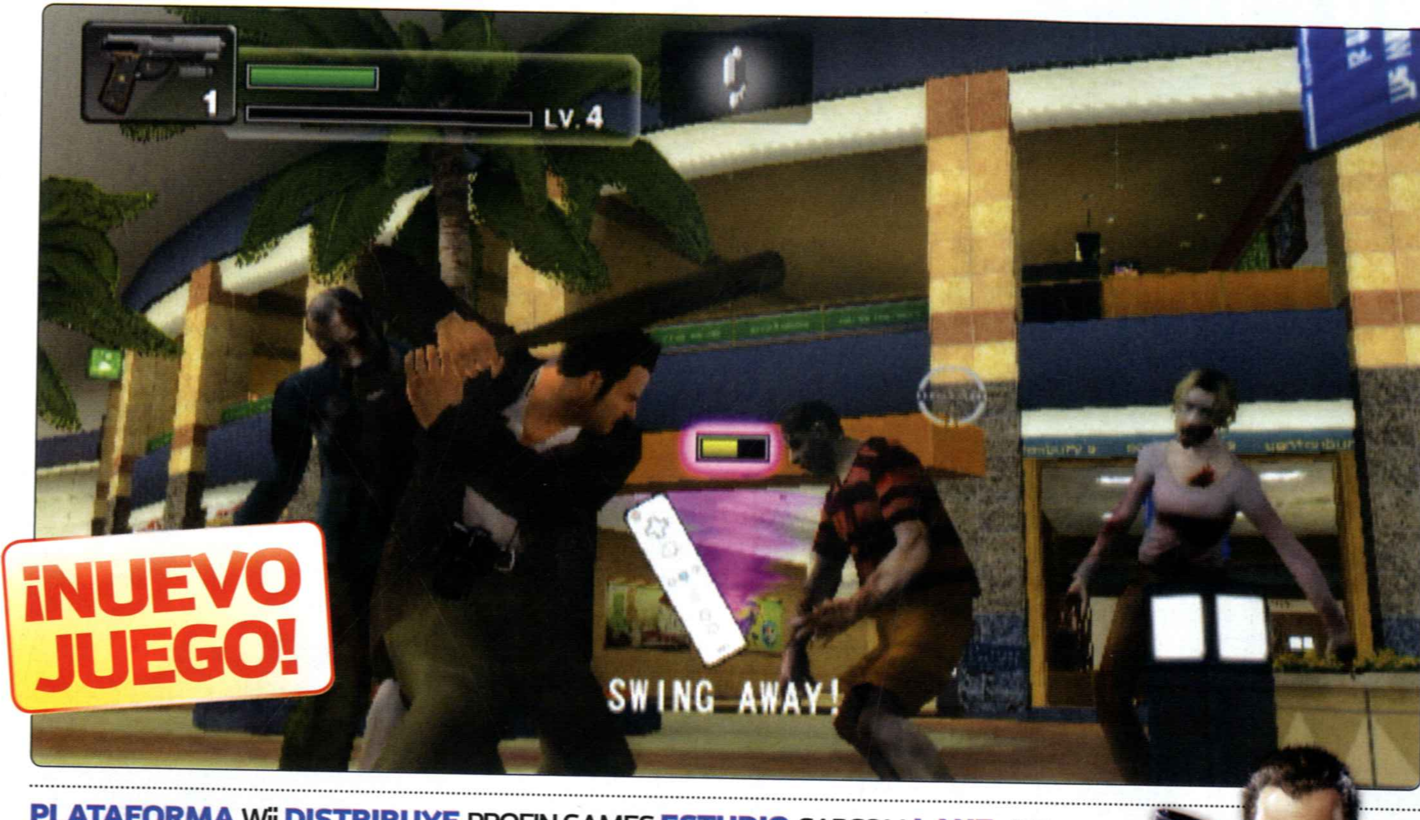
TOP SPIN 3



ETRIAN ODYSSEY



VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, ACCESORIOS Y MERCHANDISING PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERÍAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA



PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** PROEIN GAMES **ESTUDIO** CAPCOM **LANZ.** P/C

DEAD RISING
CHOP TILL YOU DROP

¡Masacre Zombie en el centro comercial! Mejor coger unas cuantas balas... Y esa raqueta de Tenis

Éste es Frank. No te metas con su gran mentón o golpeará tu cerebro con su bate de Baseball

Dead Rising en 360 supuso, al mismo tiempo, un homenaje al film *El Amanecer de los Muertos* de George A. Romero y una de las primeras pruebas del hardware next-gen de esta presente generación. Épico, tenso, genuinamente divertido, y en general violento, muy violento, son varios de los adjetivos que podrían definir este juego de acción. ¿Lo mejor del caso? Cosa de 250 maneras de acabar con cada enemigo. Pistolas, katanas, sierras eléctricas o hachas que podrás seleccionar cómodamente en tu menú mientras huyes de la horda zombie... ¿Quieres golpear con un sable láser de juguete o con un brazo de maniquí[1]? ¿Quién te lo impide? Este juego no sentó cátedra por la cara, precisamente.

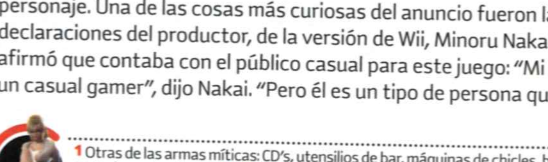
Locura comercial

Imagina nuestro delirio cuando, en pleno E3, Capcom anuncia esta nueva versión para Wii. Una revisión de un super-hit sólo para Wii. *Chop Till you Drop*[2], es fruto del trabajo del staff de Capcom con la versión de Wii de *Resident Evil 4*. No dudamos que este juego volará de las estanterías. Así que, gracias *Resi*... snif, muchas, muchas gracias *Resi*, ya que éste es uno de esos títulos que intentarán cambiar la perspectiva de Wii a lo Leon Kennedy con un bazoka especial contra el enemigo final.

Se pierde la cámara de 360 a cambio de una situada encima de nuestro personaje. Una de las cosas más curiosas del anuncio fueron las declaraciones del productor, de la versión de Wii, Minoru Nakai, cuando afirmó que contaba con el público casual para este juego: "Mi hermano es un casual gamer", dijo Nakai. "Pero él es un tipo de persona que... se pone nerviosa si no se siente bien mientras juega". Brindando una cámara al estilo *Resi 4*, Capcom afirma que los jugadores se sienten más tranquilos gracias a su facilidad y simpleza intuitiva... Otro pequeño sacrificio que ha vivido durante el proceso del juego es la no inclusión de la cámara de fotos del periodista-superhéroe Frank West, con lo cual no podremos tomar dichas instantáneas como sí que hacíamos en la versión de 360[3].

Dar y tomar

No veremos la misma ingente cantidad de muertos vivientes que se podían ver en 360, pero Capcom ha prometido (y pretende) que la experiencia de juego, a pesar de la falta de algunos elementos, sea mejor y más calmada que la



1 Otras de las armas míticas: CD's, utensilios de bar, máquinas de chicles, botellas de ketchup, cajas registradoras, parasoles o... yo que sé... cortadores de césped. 2 Visita ***www.choptillyoudrop.co.uk*** y podrás jugar... Bueno, siendo sinceros, es sólo un machacazombies... Algo es algo. 3 En el de 360, con las fotos nos daban puntos de prestigio que se podían usar para cambiar por power ups. Muy útil.

Cuanto más muevas y aguantes el ataque con el Wiimando, más bestia (y satisfactorio) será el golpe en la cabeza del zombie.



Será difícil separarte del colega cuando se aproxime a hacerte un chupetón en el cuello... A ver cómo se lo explicas a tu madre/novia cuando te vea...



Cletus es el dueño de la tienda de armas. La armería la vas a visitar muuuuuucho durante el trayecto...

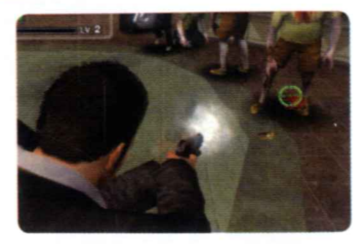
...Lo cual no querrá decir que seas bienvenido. Entre los otros jefes del juego se incluye a un temible payaso.

FRANK "EL DAÑOS"

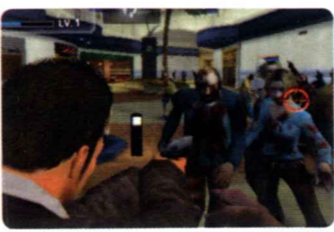
Brindando dolor como lo haría un periodista

Entonces, ¿cómo controlaremos a Frank esta vez? El director del proyecto, Minoru Hikai, nos lo cuenta: "Básicamente, usas el nunchaco para moverte y el Wiimando para desarrollar las acciones. Puedes presionar el botón A para atacar con un arma secundaria o atacar moviendo el mando. Es más potente pero más lento (algo así como los golpes fuertes en los juegos de lucha)".

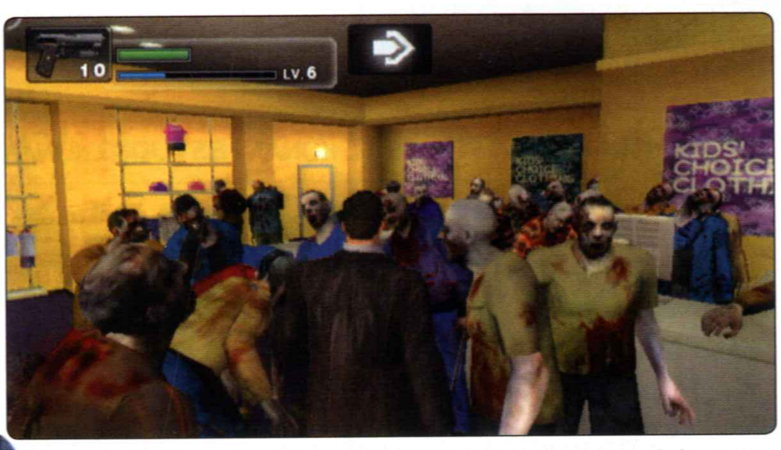
Hikai también nos ha mostrado cómo usar el pad de control para seleccionar las armas de una manera más comoda, o la nueva cámara, que ayudará a que los disparos de Frank sean algo más acertados. Ojalá los zombies estén dispuestos a recibirlos.



La vista por encima del hombro debería ayudar a disparar con mejor puntería. ¡Y luego a rematar al zombie con su pierna!



Se ha añadido también un puntero mayor, que seguro ayudará a "despejar" todas las dudas que tengan estos tipos.



¿Se reducirá el número de zombies en pantalla? No, si esta imagen tiene algo que decir.

"MISIONES MÁS CORTAS SIGNIFICA MÁS TIEMPO PARA MERODEAR"

estresante versión de 360. ¿Cómo conseguir este objetivo? Fácil, agrupando las largas y tediosas misiones de la versión mayor en otros pequeños objetivos mejor repartidos a lo largo del periplo comercial de Willamette. Uno de los mayores problemas de la versión de 360 es que te veías asediado por propuestas de misiones constantemente, que dificultaban la exploración libre del centro comercial. Éste sólo lo podías ver en las primeras partidas, según te enviaban misiones.

Dichos objetivos se veían acompañados de otro puntito negro que Capcom pretende arreglar: los puntos de guardado. Buscar los puntos de guardado en el complicado mapa durante las primeras partidas era un tema difícil y bastante arduo. El nuevo sistema propuesto para Wii es el de salvado por capítulos, facilitando la exploración del jugador y dotándole de la sagrada libertad que tanto requiere un juego tan abierto como éste.

Aunque tampoco hay que exagerar o asustar al personal: *Dead Rising* es un gran juego, pero su elevada dificultad y los elementos externos que complicaban aún más tu tarea de salvación han sido una de las mayores quejas que ha recibido el software. A cambio de algunas cosas, estos errores de diseño van a estar solucionados añadiendo, además, las funciones únicas que nos ofrece el Wiimando. Y eso lo convierte en una de las mejores apuestas de Wii para los últimos meses del año.

Ésta es Isabella Keyes. Siendo sinceros, es una bestia parda, nada que ver con la chica florero número 2, Jessica

NGAMER VEREDICTO

Temática adulta, sangre y vísceras para intentar enderezar al público adulto de esta consola.

¡EXPECTÓMETRO!



La moza es Maria Renard, que actualmente se dedica a ser modelo

Sangrienta Historia La serie tiene ya 22 años. Si quieres una buena clase de historia, no dudes en visitar la CV para hacerte con *Castlevania, Castlevania II: Simon's Quest* y *Super Castlevania IV.*

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** KONAMI **ESTUDIO** KONAMI/8ING **LANZ.** OTOÑO 2008

CASTLEVANIA JUDGMENT

IMPRESIONES

Drácula ha vuelto para retarte... a un combate de dos rounds

Podríamos decir que, cuando una serie se hace tan longeva, no todas las decisiones gustan a los fanáticos que tanto tiempo han amamantado dichas arcas con suculentos euros y pesetas... Nunca llueve a gusto de todos, o eso reza el dicho. Llegados a este punto, resulta complicado saber cuál es el camino a seguir con la exquisita legión de fans de *Castlevania* que puebla la comunidad consolera, que demanda (y con todo el derecho del mundo, a pesar de su dificultad) innovación y consistencia jugable en medidas equitativas. Pongámonos en el caso de *Symphony of the Night*, adaptado en su día a los nuevos tiempos para PS1 y Sega Saturn, añadiéndole a las góticas plataformas un inconfundible aire a RPG. Los fans lo adoraron. Tras ese cambio de rumbo, Konami intentó llevar este sistema al 3D con las generaciones de consolas que vendrían, y ahí estuvieron los fanáticos que no siguieron con las aventuras de los Belmont en sus últimos viajes consoleros. Las portátiles beben de otra fuente.

Pues Konami, ni corta ni perezosa, nos muestra *Castlevania: Judgment* en el E3, lo que todos los fanáticos estaban esperando desde que *Symphony* rompió las reglas en PS1. Como ejemplo práctico, tan necesario como *Dissidia: Final Fantasy* en PSP, una franquicia interesante convertida a un extraño experimento de lucha en 3D.

El Club del mordisco

Koji Igarashi, el actual productor de la serie, nos explica el dramático giro de tuerca que ha sufrido *Castlevania* con que no es hora, todavía, de que el látigo se luzca en un juego de acción. La solución es la experimentanción con éste hibrido de lucha gótica. A priori, como un juego de pachangas, *Jugdment* se muestra, incluso, más frenético que juegos como *Smash Bros* o el olvidado *Power Stone* de Dreamcast. Es, probablemente, con este último con el que guarda más parecido, ya que los luchadores (entre otras cosas) nunca están orientados al cara a cara, dejando libertad al jugador para moverse por el escenario y ajustar así su estrategia. Ítems "a lo *Smash Bros*" y PNJ que aparecen y desaparecen para estorbar durante la batalla. De hecho, perdimos nuestro primer combate "gracias" a la aparición de un simpático zombie que patrullaba la zona buscando un cuello al que tirarse. Lo bueno es que tras unas cuantas partidas sabrás poner estas dificultades a tu favor. Moviendo el mando atacaremos, y si lo movemos mientras lo hacemos



Las armas de la serie como el Agua Sagrada, los crucifijos o las dagas pueden escojerse antes de cada ronda.



Los controles serán simples. Los especiales con poderes pirotécnicos también tendrán su lugar.



1 Sustituido por Takeshi Obata, el artista que se esconde tras el popular *Death Note*, la serie de la libreta asesina que mata a otra gente al apuntar el nombre de la víctima en ella. 2 El hijo medio-humano de Drácula. Sí, amigos, 'Alucard' es 'Drácula' al revés. Bienvenidos a 1998... Imagínate que tu futuro hijo se llama Oluc o Enep.



"LOS FANS DE TODA LA VIDA TAMBIÉN SE HAN PERCATADO DEL CAMBIO ARTÍSTICO DEL JUEGO"



Tras morir cientos de veces en las anteriores entregas, Drácula vuelve a la vida, ¡y más vivo que nunca!



Más de un escenario será fácilmente reconocible por los ojos más avispados de los seguidores de la serie ¡Y eso es bueno!



Konami ha prometido 14 jugadores seleccionables el día del lanzamiento. No se descarta un buen puñado de PNJ.

Éste es Simon Belmont, pero para nosotros es Light Yagami listo para marcarse unos bailes algo peculiares

lograremos hacer algunos placajes. Los ataques especiales requieren tener pulsado el botón B mientras meneamos el Wiimando. A partir de aquí, la suerte y tu pericia serán las que dicten el resultado del impacto.

Buscando en el armario

Los únicos personajes confirmados, por el momento, son Drácula, Simon Belmont, Alucard y la maga Maria Renard. Tranquilos: Konami ha declarado que, como poco, contaremos con 14 personajes. No nos sorprenderá ver a protagonistas de anteriores entregas como Richter Belmont, Soma "Tengo a Drácula mu'dentro de mí" Cruz o enemigos como La Muerte.

Los fans de siempre también se han percatado del cambio artístico[1]... Más *Kingdom Hearts* que gótico. De momento los seguidores claman al cielo por un Simon Belmont que ha cambiado su traje de pieles (cazadas por él mismo, seguro) por un fetichista modelo sacado (o robado, vete a saber) de S&B que tanto gusta a los chicos de la noche. Alucard[2], dejando de lado su aspecto y personalidad, se ha vuelto al otro lado... Regalado por el Papa, un traje comprado en una tienda de souvenirs del Vaticano que sirve, a la vez, como modelo de gimnasia, donde en las presentes olimpiadas Rumanía contará con la ayuda del hijo de Drácula para hacerse con algún metal. Seamos sinceros... Quizás para los asiduos a los cazavampiros se hayan pasado "un poco mucho". Continuando en el mismo plano, esos mismos seguidores obsesionados con las líneas cronológicas se van a volver aún más locos cuando sea explicado (se intente, mejor dicho) el motivo de tal potaje de personajes con distintos siglos de diferencia para luchar cara a cara por vete tú a saber qué.

El clavo del ataúd

Parece que al menos, por lo que se ha visto, *Jugdment* brindará al jugador diferentes tipos de edición para los personajes que tanto se ha demandado en la serie. Quizás no sea el *Castlevania* más memorable, pero eso nos lo reservamos para nuestro... ejem... "Jugdment" personal.

HABRÁ SANGRE

Dos *Castlevania* en un breve periodo de tiempo



¿*Judgment* no es precisamente lo que esperabas? No temas: El *Castlevania* tradicional no faltará mucho tiempo más en tu vida. *Order of Ecclesia* saldrá en DS casi al mismo tiempo. Konami, además, se está preparando un buen seguro, ya que al usar el juego de DS e interconectarlo tendremos contenidos desbloqueables.



Por suerte, y como esperábamos, el reparto de voces se ha cuidado de una manera espectacular.

NGAMER VEREDICTO

Reconozcámoslo: no es el juego que tanto tiempo llevan esperando los fans. *Judgment*, no obstante, es una buena promesa. Permanece atento.

¡EXPECTÓMETRO!



PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** SEGA **ESTUDIO** PLATINUM GAMES **LANZAMIENTO** 2009

BLAM

Basura en las calles Imagina que eres del clan de los basureros en la ciudad, y que tienes que recoger la porquería mientras ésta se resiste a ser recogida. Algunas ruedas viejas o contenedores pueden ser de ayuda para Jack a la hora de limpiar las sucias calles.

MADWORLD



Nada bueno puede salir de un juego cuya línea argumental consiste en usar la motosierra indiscriminadamente. ¿O sí?


Está claro que en la cabeza de los diseñadores hay algo que no funciona.


¿Gears Of What? La motosierra ponen en evidencia a la de otros juegos.



Jack domina movimientos de lucha libre lo suficiente como para jugar al *Tetris*.

No tiene sentido dar un rodeo verbal al asunto: en *Madworld* tienes una sierra eléctrica en lugar de un brazo. Es la evolución natural del género. Siguiendo la estela de Smash TV (pregunta a tu padre), un toque de Comix Zone (pregunta a un fanático de Sega) y mezclando ambos con el estilo visual de Sin City (pregunta al librero de tu barrio), *Madworld* es un beat'em-up con la sencillez de la vieja escuela. Sus creadores son los del laureado estudio Platinum Games[1], responsables del lustroso *Viewtiful Joe* y la lunática violencia de *God Hand*. Ambos parecen haber influenciado a *Madworld*, el primero en términos de sobrecarga gráfica y pasión por la puntuación, y el segundo en los enrevesados combos y su humor bizarro.

I-magi-Naba los controles

Conociendo sus antecedentes, los controles diseñados por Atushi Inaba[2] no podían ser algo tradicional, pero al mismo tiempo estábamos seguros de que iban a funcionar muy bien. Como ya hacía *No More Heroes*, muchos movimientos están colocados en los botones, y se reservan los meneos del mando para realizar movimientos finales. Parece que hay muha más profundidad en este tipo de luchas, ya que el software tiene en cuenta la posición de los enemigos y las combinaciones específicas que realicemos para animar los movimientos de Jack.

¿Jack? Bueno, Jack es un loco de las sierras eléctricas. De hecho, es nuestro loco de las sierras eléctricas. El cuchillo[3] que ocupa el lugar de su antebrazo derecho es el arma predeterminada del juego, pero durante la aventura encontraremos multitud de utensilios de cocina hipervitaminados que se pueden intercambiar para facilitar la, ejem, matanza. También hay unos cuantos objetos punzantes y otras prótesis diseminadas por los escenarios, los cuales pueden recogerse y utilizarse en peleas cuerpo a cuerpo o bien lanzarse cuando el enemigo de turno se acerca confiado. Inaba nos demostró cómo funcionan los ataques contextuales lanzando a un tipejo contra unos muros llenos de pinchos, acción acompañada, en un tono chulesco, por la frase de un comentarista que parece sediento de sangre: "¿Crees que lo ha pillado?", para luego añadir el nombre del movimiento en cuestión, "El Rosal".

"De los buenos"

Vale, no es un dechado de sutileza. Pero es una de las cosas más divertidas creadas en el mundo de los videojuegos, con un nivel de diseño espectacular que saciará las ansias de los usuarios que buscan tecnología punta. Siguiendo con la comparación ya hecha con Sin City, es doblemente válida dada su tendencia a utilizar recursos estilísticos de cómics, como por ejemplo utilizar



1 Platinum Games está mayormente formado por miembros del difunto estudio Clover. **2** Inaba reconoce no saber de dónde sale toda esta original violencia a la japonesa, pero dice que el juego está hecho "con un ojo puesto en Occidente." **3** Espada es, técnicamente, la palabra adecuada, pero las sierras eléctricas merecen un apelativo mejor. ¿Licuadora dentada? ¿Cuchillo de la muerte? **4** Léase con acento de Coronel Kurtz en Apocalypse Now. **5** Algunos de los comentarios más sádicos (a la par que sabios) necesitan usar asteriscos, como la perla que suelta el comentarista después de partir a un tipo por la mitad de arriba abajo: "¡Has hecho que su ojo del *ulo quede obsoleto!"



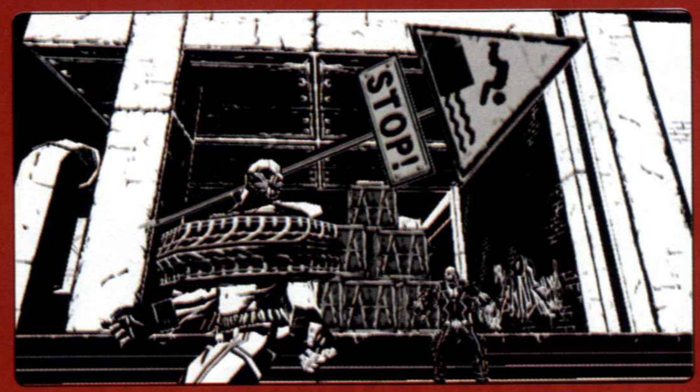
PARA NO DORMIR

Entonces llegó el loco de la motosierra y...



El argumento de *Madworld* sigue paso a paso el manual del principiante. En una ciudad del futuro, La Organización (letras mayúsculas para enfatizar lo mala que es) gobierna todo en una especie de sociedad-concurso donde lo que tienes que hacer para vivir es matar. Mata gente en cada escenario y entonces aparece un jefe, al que vences y entonces te vas a otro escenario. Hay reminiscencias de *Manhunt*, pero es un argumento bastante más limitado. Como ves, ocupa dos líneas y no te incita a pensar sobre su violencia.

"ALCANZA UN NIVEL DE DISEÑO ESPECTACULAR QUE SACIARÁ LAS ANSIAS DE LOS USUARIOS QUE BUSCAN TECNOLOGÍA PUNTA"



Un modelito de la pasarela Cibeles, colección primavera. Las mangas anchas son un homenaje a la cultura urbana y la señal de tráfico dota de personalidad al conjunto.



"¡Es David contra Goliath!", gritan los comentaristas cuando el gigante le pilla. Hay que admitir que gráficamente permite lucirse más a una sierra eléctrica que a una piedra.

onomatopeyas para acompañar a los sonidos, como utilizaba el ultra-kitsch Batman ligeramente amanerado de Adam West. Estas luminosas onomatopeyas no son las únicas notas de color, ya que también encontramos litros y litros de rojo intravenoso –'gore', por utilizar el término apropiado– esperando dentro de tus enemigos a ser esparcido. Es una inmensa satisfacción inmediata la que proporciona este apoyo visual durante los combates.

Cortar a alguien por la mitad provoca que las salpicaduras tiñan de rojo la mitad de la cara de Jack, desmembrar a alguien hace que nuestro protagonista se bañe en el líquido carmesí, y mientras te mueves por ese mundo monocromático, vas dejando testimonio de tu recorrido con huellas que delatan tu camino. El camino al tren del dolor.

El Dolorrrr[4]

Hay un par de comentaristas cuyo trabajo se limita exclusivamente a describir con entusiasta sadismo los desmembramientos que se ven en pantalla (y, para honra de los programadores, rara vez se repiten, aunque tendríamos que jugar más para saberlo). En ocasiones, sólo describen la serie de movimientos que deben hacerse para conseguir una combinación particularmente brutal, pero a pesar de todo es una de las innovaciones más remarcables que ha conseguido este título, dotando de una americanización televisiva[5] a todo el conjunto del sonido.
Lo único malo que hemos encontrado es que te deja con ganas de más. No, en serio. En un E3 mayormente decepcionante, este título se erigió como una de las grandes promesas para 2009, y no es para menos teniendo en cuenta que se trata de un juego desarrollado en exclusiva para Wii por uno de los estudios japoneses más respetados en la industria. Un juego que tiene madurez y sabe cómo utilizarla, y, sobre todo, un juego que no querrás jugar con los pequeños de la casa.

NGAMER VEREDICTO

Partidnos por la mitad si éste no es uno de los juegos más prometedores que hemos visto en 2008.





Lucharás contra grupos de múltiples enemigos, aunque si Platinum Games puede solucionar el problema de 'uno dentro, uno fuera', todavía queda ver cómo se comportan.



¡LO HEMOS PROBADO!

Los escenarios tienen una magnitud igual de épica que los juegos anteriores. Éste es el templo mejicano, cuarto nivel.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** PROEIN GAMES
ESTUDIO CRYSTAL DYNAMICS **LANZAMIENTO** 21 NOV.

TOMB RAIDER UNDERWORLD

Primer vistazo a la última aventura de Lara

Hace poco salió un tráiler de *Underworld* en el que parecía que Lara volaba su mansión. ¿Por qué? Ni idea[1]. Por lo visto existe algún significado oculto, pero los productores no han soltado palabra. ¿Le había salido humedad, tal vez? Sea lo que sea, es una forma curiosa de romper con su última aventura, un juego que intenta mezclar las travesuras de la acción de *Legend* con el enfoque por la exploración de *Anniversary*.

Las versiones para 360 y PS3 se han visto hasta el aburrimiento, pero ésta es la primera vez que la versión de Wii ha salido del estudio. Hemos visto un nivel ambientado en Méjico, y, aunque se trataba de una versión muy

Se ha mejorado el gancho. Lara puede moverse aunque aún esté sujeto, y también puede rodear objetos.

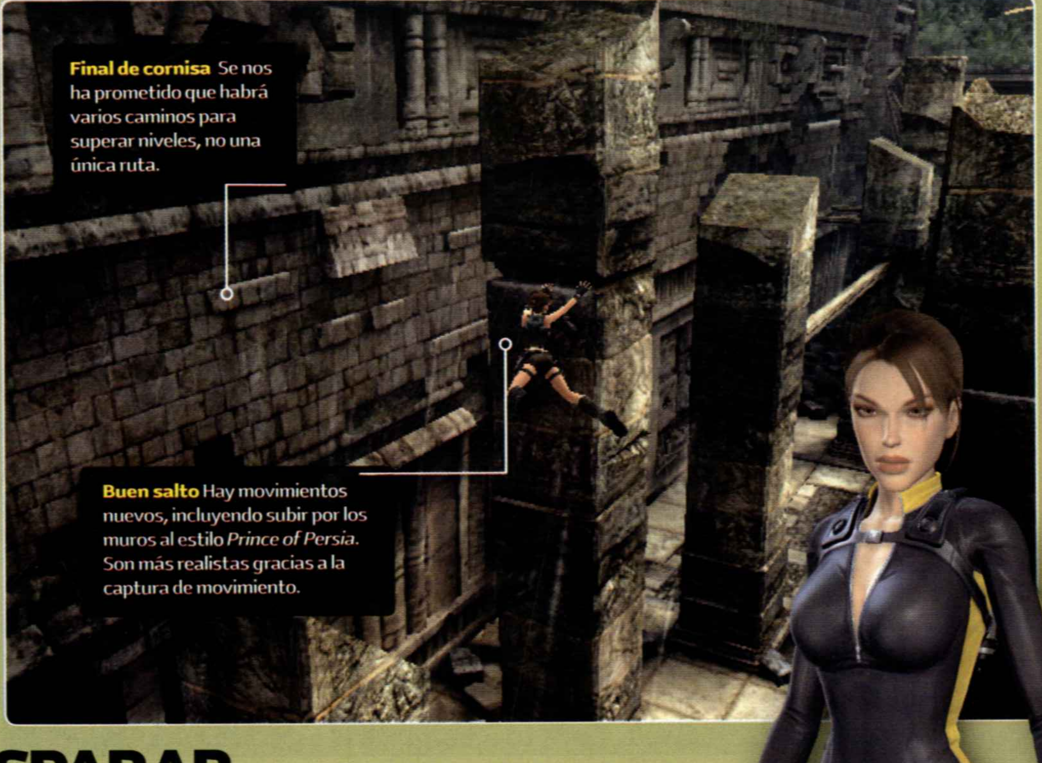
Cariño, necesitas una ducha. Y no te dejarán pasar al templo si no te cubres los hombros

DECENTE EN DS

La misma historia en pequeño, pero con detalles muy cuidados



Nos gusta el aspecto de *Underworld* en DS. Historia, escenarios y armas son las mismas que en el juego principal, y la mezcla de acción 2D y fondos 3D es agradable. Saltar evitando que te maten las estacas está a la orden del día, y resuelves los puzles tocando en la pantalla. También hay algo de "sopla en el micrófono para limpiar la suciedad". Oh, yeah!



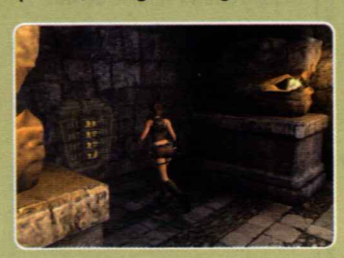
"PUEDES DISPARAR CON UNA PISTOLA TRANQUILIZADORA EN LUGAR DE LA UZI".

prematura (pre-alfa en términos técnicos), promete. No hay nada revolucionario ni se busca revisar la serie. Va más por la idea de que Crystal Dynamics quiere refinar el buen trabajo de sus dos últimos títulos al tiempo que depura los elementos de movimiento, combate y resolución de puzles. Por suerte, sigue teniendo la misma magnitud épica que siempre ha tenido.

Hey Hey, Heidi

Por primera vez se ha utilizado Motion Capture en un juego de *Tomb Raider*. La gimnasta y especialista de Hollywood Heidi Moneymaker[2] ha puesto el movimiento, que se ha mezclado con las animaciones para hacer el movimiento de Lara más fluido aún. Cuando no vas andando, tu sólida moto te llevará donde quieras, en lugar de seguir un camino sobre raíles, y también puedes disparar montado en ella. En el combate, las pistolas dobles apuntan ahora por separado si hay dos enemigos, y hacen su aparición las bombas lapa. Lara desenfunda sus pistolas cuando apuntas con el Wiimando a la pantalla y te acecha algún peligro. ¡Ah! Y, por si cuando matas una especie en peligro de extinción te sientes mal, ahora puedes disparar a los tigres con una pistola tranquilizadora en lugar de con la típica Uzi de turno.

A primera vista, parece un título sólido aunque suena demasiado a conocido. Parece que el control de movimiento está mejor implementado en esta ocasión, que es lo más importante para la versión de Wii. Encantados de volver a verte, Srta. Croft, aunque seas una tarada destruyehogares.



Hay muchísimas áreas secretas con un montón de artefactos que robar... esto, queremos decir, que descubrir.

NGAMER VEREDICTO

Será tan bueno como *Anniversary*, pero las ganas de jugar otra vez con Lara se diluyen poco a poco.

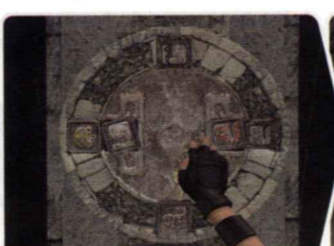
¡EXPECTÓMETRO!



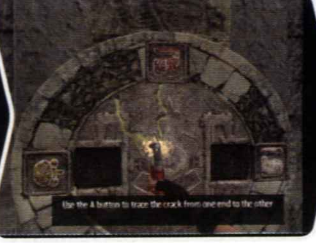
Parte de la historia transcurre bajo el agua. Nos preguntamos cómo se les ocurrió...

EL PUZLE DE LOS PUZLES

Abrir mecanismos con minijuegos de puzles es una de las características propias de Wii y sus controles de movimiento. Y el sistema se ha puesto al día...



En lugar de una mano como *Anniversary*, el brazo de Lara llena la pantalla en los puzles de abrir puertas como éste.



La "herramienta útil" de tu inventario tiene múltiples usos, como reparar las grietas de mecanismos de piedra.



Otro puzle, éste va de girar los discos en la secuencia correcta. Han prometido que habrá variedad.



1 Compruébalo viendo el tráiler en ***www.tombraider.com*** y nos dices si entiendes qué quiere decir. Creemos simplemente que a los desarrolladores no les apetecía construir un laberinto nuevo o una pista americana en el gimnasio.
2 Heidi aparecía en el tráiler de la versión para Wii de *Anniversary*. Puedes verlo en ***tinyurl.com/6mhglo.***

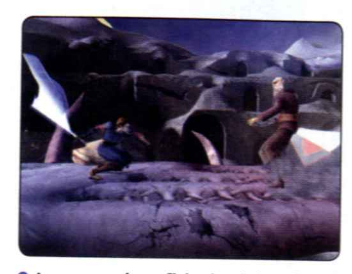
¡NUEVAS IMAGENES!



Diez combatientes Los chicos de Krome han desvelado ya siete de los diez personajes: Anakin, Obi-Wan, Grievoùs, Asajj Ventress, Mace Windu, Count Dooku y Ahsoka Tano[1].



Las acrobacias forman parte del combate, ya que muchos personajes podrán dar saltos por los escenarios.



Los escenarios reflejan los de la película, pero, aunque éstos tenían colores bastante tristes, los que hemos visto se antojan demasiado marrones.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** LUCASARTS **ESTUDIO** KROME STUDIOS **LANZAMIENTO** 1 NOVIEMBRE

STAR WARS

THE CLONE WARS: LIGHTSABER DUELS

Métete en la piel de Obi-Wan en el juego basado en la peli

Podéis oír ese ruido? Es el contable de George Lucas, que se frota las manos ante la película animada de *Star Wars* que se estrenó en agosto, la cual se convirtió en una flota intergaláctica de fajos de billetes de 100 dólares. Como ya es rutina, con cada película de *Star Wars* (o sin película) llega también un juego. En este caso, *Lightsaber Duels* utiliza el Wiimando para ofrecer acción más intensa con sables láser.

Desgraciadamente, todo cuanto hemos visto han sido dos tráilers excesivamente cortos; LucasArts quiere mantener bajo llave el argumento (y la consecuente serie de TV[2]), con el fin de evitar que los ojos críticos lo conozcan antes de tiempo. Pero pese al tráiler, con el que daban ganas de tirar cosas (dos adolescentes jugaban como si hubiesen perdido el control de sus brazos, mientras Yoda decía 'Skywalker es la única esperanza de la República...' con una voz más irritante que la de Frank Oz), en el segundo tráiler, a puerta cerrada, se puede ver mucho mejor lo que esconde el título.

Buscando el camino

Lo primero es lo primero: esto *Virtua Fighter* no ser[3]. Los movimientos parecen ser rápidos y fluidos, pero nos da la impresión de que habrá tantos elementos tácticos como en un partido del Alcoyano. Parece que la variedad radica en los diferentes tipos de personajes. Así pues, un personaje que utilice la Fuerza, como Anakin, podrá lanzar ciertos objetos que se encuentren en el escenario, los personajes más 'saltarines' podrán realizar acrobacias, y los gigantes como Grievous contarán con ventajas en otros aspectos. Por ejemplo, dicho robot estará armado con cuatro (contadlos) sables láser. Como cabría esperar, dentro del juego se pierde parte del acabado visual estilizado y lujoso que se puede ver en las escenas de vídeo, pero las zonas de combate tienen un aspecto sólido y variado (aunque demasiado marrones).

Diversión

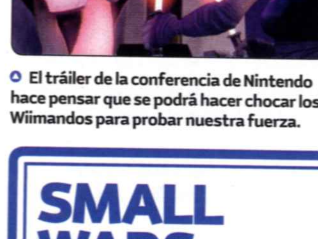
Desgraciadamente, por ahora tendremos que dejar guardado el cliché de "la Fuerza es muy intensa en él...". Porque, debido al énfasis que se pone a la 'diversión' (una palabra que se menciona como unas siete mil veces en los tráilers), estará orientado directamente a los más jóvenes de la casa y, sea o no con Wiimando, eso es algo que nos pone un poco nerviosos.

NGAMER VEREDICTO

Una gran idea; la única preocupación real radica en si será lo bastante profundo para jugadores expertos.

¡EXPECTÓMETRO!





El tráiler de la conferencia de Nintendo hace pensar que se podrá hacer chocar los Wiimandos para probar nuestra fuerza.

SMALL WARS

Además de *Lightsaber Duels* para Wii, también será posible patear traseros en *Jedi Alliance* para DS. Por lo que parece, no distará mucho de ser la típica oferta para portátil (combate, puzles y uso ocasional del lápiz táctil, todo bien mezclado), pero con la diferencia de que participarán a la vez dos Jedi, armados con sus sables de luz. Saldrá al mismo tiempo que su versión de Wii.



Frank Oz no pondrá voz a Yoda, ni en la película ni en la serie de TV. Por eso mismo su voz suena... diferente...



1 Nos consideramos grandes aficionados de *Star Wars*, pero no estamos seguros al 100% de quién es. Aun así, uno de los tres personajes que faltan por anunciar será Yoda. Ya veréis. 2 La película llegó a los cines en agosto en EE.UU. La serie, poco después. 3 Cualquiera con algo de memoria recordará el intento de 'crear' un juego de lucha de *Star Wars (Masters of Teras Kasi)*; fue uno de los peores juegos en la historia de la saga galáctica.



Niebla de Guerra. Para ser un juego con tan buena pinta nos sorprende que sucedan tantas cosas. Los aviones chocan contra el suelo y te cubren de polvo y un fuego incontrolado puede llenarlo todo de humo...

PLATAFORMA Wii/DS **DISTRIBUYE** ACTIVISION BLIZZARD **ESTUDIO** TREYARCH **LANZ.** NOV. 2008

CALL OF DUTY
WORLD AT WAR

La II Guerra Mundial no la ganó un hombre. Parece ser que eran dos...

Hombres gritando, ruido ensordecedor y cegadores flashes de luz. Somos los únicos en pie. Nuestros amigos han caído, pero mantenemos la mente en el objetivo y obligamos a nuestras piernas a cargar. Bienvenido a la guerra; bienvenido a la alfombra del E3.

Después de perderse *Modern Combat*, está bien para Wii tener otro *Call of Duty*[1] y después de probar la demo está claro que *World at War* no es una simple actualización. Incluye tanto la opción para el Wii Zapper como el juego cooperativo y, aunque algunos desconfiaron, Nintendo tenía razón cuando lo presentó como uno de sus mejores juegos durante la conferencia.



Nos quedamos con mucho con el lanzallamas como arma. Su poder brutal y capacidad destructiva compensan más que de sobra el movimiento algo lento.

Alístate

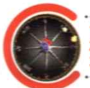
Aunque el modo para dos jugadores se limita a una sola pantalla[2], la inclusión del cooperativo potencia el atractivo de *World at War*. La comunicación es la clave, como descubrimos cuando nuestros movimientos nos dejaban a merced de otros, pero es tanto lo que sucede en pantalla que el segundo jugador nunca tiene la impresión de ir de groupie[3]. Dependiendo de cómo juegues, *World at War* es el FPS que todo el mundo pedía para Wii o el shooter sobre raíles más excitante que se haya visto y es único cada vez que lo juegas.

NGAMER VEREDICTO

La desconfianza dio paso a la diversión cuando vimos que es igual a las otras versiones de consola.

¡EXPECTÓMETRO!





1 Aunque lo esté desarrollando Treyarch y no Infinity Ward, el "verdadero" dueño de la serie.
2 El jugador uno juega normal y el dos simplemente tiene su propia retícula para apuntar.
3 O, claro está, de carabina.

LA MUERTE EN DS

El port de *World at War* es idéntico al modelo de *Modern Combat*. Diriges el movimiento con el pad, disparas con los gatillos, arrastras el stylus por la pantalla táctil para apuntar, golpeas dos veces para la mirilla de acero, y seleccionas las armas tocando los iconos de la izquierda.





PLATAFORMA DS **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** HAL LABORATORY/CREATURES **LANZ.** 10 NOV. (EE.UU)





Usa a los Pokémon para hacer, ehm... la función alucinógena que hagan estos tipos.



¡Sí! Realmente has demostrado quién es el jefe superando esa misión.

POKéMON RANGER
SHADOWS OF ALMIA

El juego de pokémon que se mueve girando sobre otros spin-offs...

No deberíais haber lavado con agua caliente esas chaquetas, Rangers

De los spin-offs de Pokémon, *Pokémon Ranger* fue uno de los mejores por introducir una nueva forma de capturarlos a todos (moviendo el Stylus Capturador en círculos en la zona táctil), algunos puzles en escenarios típicamente pokémon (USA a Charizard para DERRETIR el hielo), y por eliminar los combates por turnos que en ocasiones hacían que la saga principal de RPGs fuese algo aburrida. Nos gustó, dado que le dimos un 70%, lo que significa que le vimos algo interesante.

Seguramente, tras asumir el éxito del original, los desarrolladores tomaron como lema que, si algo no está roto, no deberías desaprovechar la oportunidad de lanzar en navidades una nueva entrega de su apuesta monetaria más fiable.

A pesar del nuevo subtítulo, las diferencias entre éste y el original son casi imperceptibles en un primer vistazo, pero, tras echarle una ojeada al Expando-Scope™, pueden descubrirse algunos cambios.

Almia es la región que aún no había sido explorada en el pokemundo, e incluye desiertos, mares y otro tipo de terrenos. Los Rangers debutarán con las criaturas de Pokémon Diamante y Perla. Además, ahora habrá hasta 17 Pokémon a elegir como "compañeros".

Aprovechando el poder del Pokémon que captures, podrás usarlo como medio de transporte, por ejemplo para atravesar el agua mediante la habilidad "Surf".

Spinderella

El fin del juego se mantiene inalterado: deberás proteger la naturaleza, rescatar gente y ayudar a Pokémon necesitados, pero la historia ahora se centrará en llevar a un Estudiante Ranger hasta convertirse en un Top Ranger. Ahora habrá más cosas que hacer (en parte porque el mundo es mayor), y habrá misiones opcionales alejadas de la carrera principal como Ranger.

Básicamente será más de lo mismo pero más completo, así que sólo podemos presumir que será justamente lo que parece, vamos, una secuencia.

NGAMER VEREDICTO

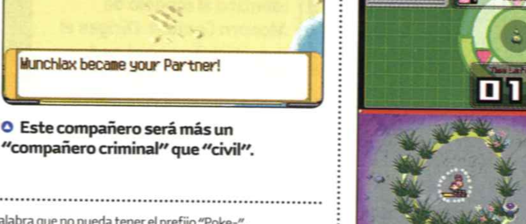
No hay nada tan diferente como para emocionarse, pero esperamos que muestre un acabado sólido.



Aprovéchate de las habilidades de los Pokémon que cojas. Ésta es Surf.



Este compañero será más un "compañero criminal" que "civil".



¿Quieres conseguir ese Pokémon? Crea muchos círculos en la pantalla táctil hasta que tu codo se parta.

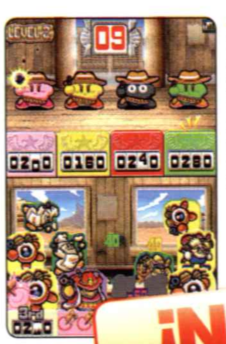
UNA VEZ EN LA VIDA

La versión japonesa de *Shadows of Almia* (conocida como *Pokémon Ranger Batonnage)* fue lanzada en Japón en marzo, y los pokejugadores¹ pudieron descargarse vía WiFi algunas misiones por tiempo limitado. No se ha dicho nada de si estos "eventos especiales" llegarán a hacerse en España, pero estamos seguros de que, si no se hacen, muchos pokecompletistas² se lo tomarán bastante mal.



1 Hemos hecho un esfuerzo para encontrar una palabra que no pueda tener el prefijo "Poke-".
2 Te diremos que "Poke-" sirve para todo.


Lo sentimos, Hal, pero sólo hay un lugar donde ver a Kirby contra Dedede, y ya está disponible en Wii...


Acaba con los malos, salva a los inocentes. Hasta cuatro personas pueden jugar gracias a Descarga DS.


Rey Kirby El original de NES llevó la serie hacia otra dirección: Kirby obtuvo una barra de vida y accedió a movimientos más alocados que nunca.

Echando una mano Los ayudantes no necesitan ser otros jugadores. La CPU puede controlarlos para completar así las misiones.

¡NUEVO JUEGO DS!

PLATAFORMA DS **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** HAL LABORATORY **LANZ.** SEP 2008 (EEUU)

KIRBY SUPER STAR ULTRA

Una explosión desde el pasado...

De todos los personajes de Nintendo, Kirby es el más divisivo. Mario puede aparecer en miles de spin-offs[1] y seguiremos adorándolo. Si Diddy Kong apareciese en una especie de *Mario Galaxy*, seguiríamos proponiéndolo como principal candidato para un viaje –sólo de ida– a un planeta lejano. Con respecto a *Kirby*, lanzamientos cuestionables como *Air Ride* han puesto la imagen de la mascota de Nintendo en entredicho, perdiendo algunos fans por el camino.

Soñando

Así que, ¿qué mejor forma de revivir las glorias pasadas de *Kirby* que recuperando uno de sus mejores juegos que, además, tenía la palabra "Ultra" al final de su título?[2] Ofreciendo ocho modos (dos de ellos diseñados en exclusiva).

Super Star Ultra es una colección de plataformas, disparos o desafíos usando cartas. Principalmente es un juego 2D de avance lateral y, como siempre, Kirby puede robar los poderes de sus enemigos tragándolos con su gigantesca boca. Y aparte de alguna secuencia o la barra de vitalidad, apenas hemos notado alguna cosa importante en la zona táctil. Los nuevos minijuegos usan el stylus,


El contenido de caramelo de la Montaña Caramelo cada vez escasea más.

pero la variedad nunca va más allá de hacer click sobre el sprite de cartas/enemigos/símbolos.

Jugador estrella

Las opciones wireless serán mejores que el rudimentario uso de la táctil. Kirby es capaz de convencer a algunos enemigos para que luchen a su lado, lo cual es controlado por la propia máquina o por un segundo jugador.

Con todo esto, más los elementos estéticos que asocies a un remake, así como desafíos extra y secuencias rediseñadas, *Ultra* debería convencer a los anti-Kirby de por qué es tan popular.

NGAMER VEREDICTO

No es *El pincel de poder*, pero después de tanto tiempo, Kirby nos debe otro buen juego...

¡EXPECTÓMETRO!




1 Piensa en ello, debe de haber alguno disponible... 2 Posiblemente creando un buen juego completamente nuevo. Sólo es una idea.

ERROR 404

Estos textos de batalla pueden parecer similares a los mensajes de error de un PC, pero es así: Kirby ahora se enfrentará a un virus de ordenador. Dream Land es hogar de enemigos impresionantes, por lo que ahora tendrás compañía. Además de la bola rosada, el Rey Dedede y Meta Knight serán jugables.



MEGAMAN 9

9 - 1 = Megaman 8 bits. ¡Yeah!

PLATAFORMA	WiiWARE
DISTRIBUYE	CAPCOM
ESTUDIO	INTI CREATES
LANZAMIENTO	SEPTIEMBRE 2008

En los 80 eran aceptables las mallas azules... En los tiempos actuales piden a gritos un cambio de vestuario



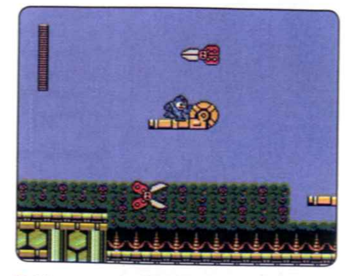
Te encontrarás con ocho Robots Masters que verán tu avance y muerte continua con una sonrisa burlona en la cara. Atención a Splash Woman, la primera mujer Robot Master.

Capcom ha decidido disfrazarse de El Zorro y tratarnos como a una dama. No sabes si lo que está haciendo es engatusarte o robarte, pero las cosas claras: Megaman ha vuelto por la puerta grande y con un precio a su altura, 1.000 puntitos difíciles de gastar en un juego de 8 bits. Vale, lo han dejado claro, Megaman 9 va a ser difícil incluso a la hora de comprarlo.

Una vez comprado, ¿con qué nos encontramos? Con el primer Megaman real desde 1997, donde el enano azul se lanzó en su última aventura para consolas de 32 bits y una jugabilidad que, a todas luces, será a prueba de bombas... Como en los viejos tiempos.

Vestido perfecto

Había dos maneras de llevar a cabo el nuevo asalto: actualizando el resultado final con las mejoras de los últimos 20 años y convertirlo en un desafío para nenas, o hacer un juego con las deficiencias de los 8 bits pero más difícil que el fichaje de Cristiano Ronaldo por el R. Madrid... Al final se inclinaron por la última, como tributo a una de las series que más frustraciones ha logrado a los mandos de una consola.



Tijeras centinelas... El tipo de enemigo al que hacíamos frente en los 80, niños.

La muerte, ansiosa por hacerse con una de tus vidas, te persigue por cada uno de los saltos y enemigos que encuentras a tu paso. Los elefantes-robot no sólo quitan mucha vida, se protegen de tus golpes y sólo son vulnerables a tu mega-booster durante un tiempo... ¡Y esto sólo es el principio! Si eres un jugador de los 80 o principios de los 90, tenlo claro, Capcom te ama.

NGAMER VEREDICTO

Newbies, éste no es vuestro juego. Gastarse 1.000 Wii Points en algo frustante no sale muy a cuenta.

¡EXPECTÓMETRO!



THE CONDUIT

¡Ngamer canaliza una venada de hype para conseguir pensar con la cabeza!

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	TBC
ESTUDIO	HIGH VOLTAGE
LANZAMIENTO	POR CONFIRMAR



Alex, dame la tarde libre, que me voy a la ciudad de Duke Nukem como un malo del Turok 2.

Megaman en la misma página que *The Conduit?* ¡Menudo chiste! Uno se enorgullece de su estilo gráfico basado en NES, el otro intenta ser como Hulk Hogan de camino al ring para romperse la camisa y mostrar músculo. Uno se presenta como la 457ª entrega de una franquicia que parece no morir nunca[1] y el otro es nuevo, radical y nunca, nunca se había publicado nada de él.

¡Hey! ¡No está mal!

Lo que nos mostraron en el E3 los chicos de High Voltage era un puñado de demos donde ver al juego corriendo en Wii por primera vez. ¿Apartado gráfico? Bien aprovechado. Reflejos, Bump-Mapping y luces genialmente renderizadas (términos muy poco usados en juegos de Wii, ¿los recordáis?). La obra de High Voltage no sólo se caracteriza por unos gráficos bien trabajados, sino que sus controles, fáciles e intuitivos, responden magníficamente a todos nuestros deseos dentro del juego, lo cual dice mucho del empeño puesto por los desarrolladores. En resumen: Aliens invasores, una ciudad marrón y de arquitectura muy dura... Un Washinton digital que poco tiene que hacer contra la atmósfera brindada por Metroid.



Es agradable ver todas las florituras gráficas integradas al diseño de interiores.

Una y otra vez Wii demuestra que el diseño artístico vence a la visión elegante y que necesita menos cosas que una lista de compra técnica para impresionar. High Voltage ha creado un gran juego (con soporte para 16 jugadores online con opción de usar el WiiSpeak). Podemos estar ilusionados, pero aún queda un tiempo para que mejore aún más.

NGAMER VEREDICTO

¿Todo tecnología sin corazón? Sí, pero no dudamos en la habilidad para sorprendernos de High Voltage.

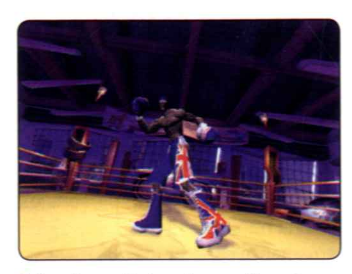
¡EXPECTÓMETRO!



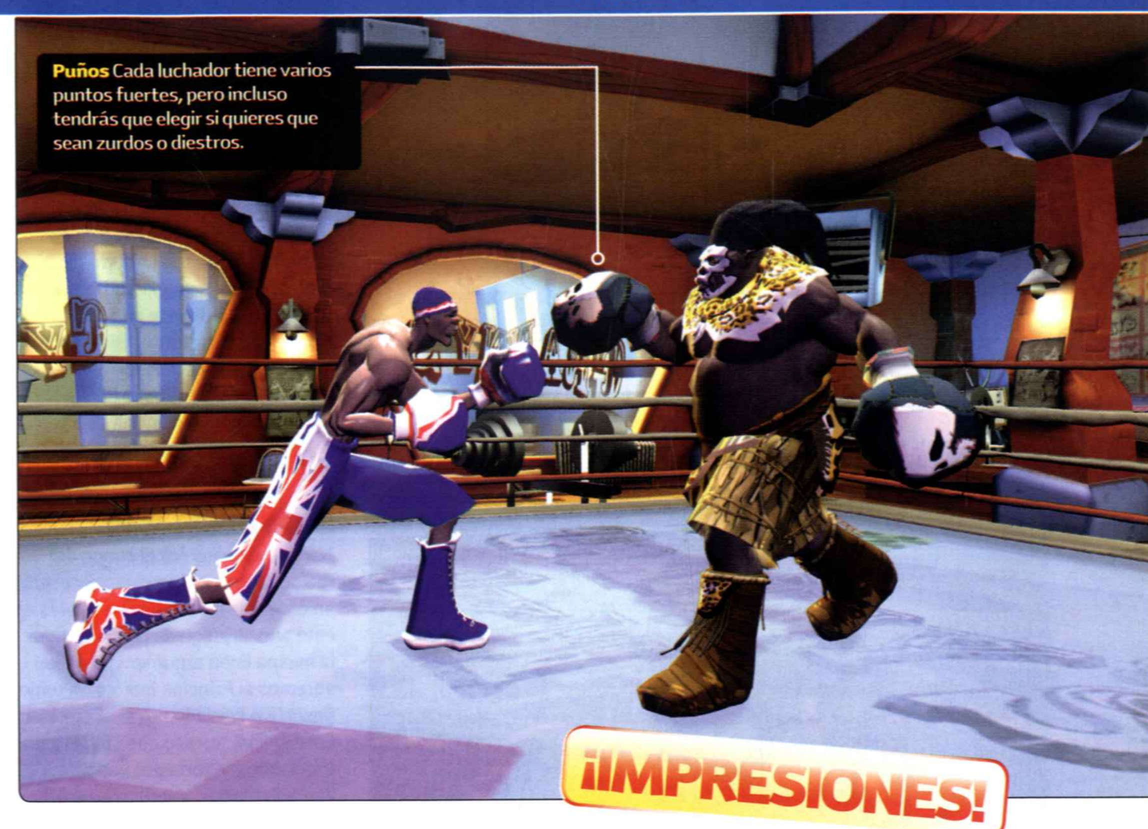
1 Probablemente estamos exagerando.



Los desarrolladores han intentado huir de los estereotipos... ¿un doctor-brujo llamado Vudú y un ruso llamado Molotov?



Los desarrolladores han confirmado uno donde el jugador se mantiene y otro debe pasar el mando.



PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** EA **ESTUDIO** EA CANADA **LANZAMIENTO** NAVIDAD 2008

FACEBREAKER K.O. PARTY

Vamos a machacarte el cráneo y hacer flexiones sobre él

A pesar de que su simulación de combates era tan violenta como un enfrentamiento con un muñeco, *Wii Sports Boxing* fue un gran primer paso para abrir las puertas al género en la nueva plataforma. No obstante, piensa que su corona no había peligrado hasta ahora[1]. Finalmente, un nuevo rival ha aparecido en la forma de *Facebreaker*, el cual promete subir la apuesta, permitiendo al jugador golpear las mandíbulas de su oponente, pegarle patadas o reorganizar su rostro a modo de Picasso, modificándolo con ojos morados o narices rotas.

Como era de esperar, *FaceBreaker* usará el control sensitivo para que los movimientos sean transportados directamente a la pantalla, y lo hace con buena respuesta, si bien interpretó nuestra salvaje acometida como una serie de movimientos predefinidos, algo que no habríamos preferido tras el balanceo alocado de nuestros puños.

La paciencia es una virtud

Pero no todo es sacudir el mando. Bajo las coloristas caricaturas y las descaradas acciones de *Facebreaker*, hay un juego de lucha muy ajustado. Con una cuidadosa sincronización, los jugadores pueden bloquear continuamente, llevar al enemigo contra las cuerdas y golpearle hacia arriba en la barbilla. Y una serie de ataques sin bloquear hace que vaya aumentando una barra que, una vez llena, permite realizar el Facebreaker[2], que es un sistema de riesgo-recompensa: ¿Quieres llenar el medidor rápido para usar el ataque, o usarlo para que luego tarde más en aumentar?

Gráficamente además está bien. El catálogo de luchadores es colorido y está bien animado. Lo que es decepcionante es que *K.O. Party* no incluya la herramienta de creación de personajes de las versiones 360 y PS3, aunque el control sensitivo y la oportunidad de jugar en grupo nos hace pensar en *FaceBreaker* como un buen peso pesado.

NGAMER VEREDICTO

Parece prometedor: un ajustado juego de lucha con un sistema de control decente.

¡EXPECTÓMETRO!





GOLPE BAJO

Cuando domines *FaceBreaker*, podrás poner como limitación en los combates el hecho de luchar con un brazo en la espalda. Además de una forma genial de presumir, esto abre una nueva variedad de movimientos, lo que incluye la habilidad de pegar una patada en la entrepierna. Esto no es cricket. Bueno, obviamente...





1 Todo lo demás es el port para Wii de *Fight Night Round 3*, pero está al llegar *Don Kon's Prizefighter*, que será lanzado el mes de septiembre. 2 Algunos movimientos son viciosos. Uno de los personajes martillea la cabeza del oponente, para crear una extraña forma con su cráneo aplastado.

PRINCE OF PERSIA EL REY CAÍDO

Más arenoso que una playa

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	UBISOFT
ESTUDIO	UBISOFT
LANZAMIENTO	NAVIDAD 2008



La compañera del Príncipe, Elika, no aparecerá. En su lugar estará Magus, quien, habiendo sido parcialmente tanteado por la Corrupción, no es muy fiable...

El Rey Caído devuelve a la serie a donde comenzó: a las plataformas 2D. Es difícil decir si esto significa una vuelta a la excelencia del original, o simplemente un paso obligatorio para una portátil, ese tipo de cosas que surgen como resultado de una reunión de estrategia comercial donde un montón de ejecutivos deciden cómo ahorrar "sinergia"[1]. Todo lo que podemos es mirar *Assassin's Creed: Altair's Chronicles*, lentamente levantar una ceja y dejarte sacar tus propias conclusiones.

Sólo desiertos

El Rey Caído seguirá el canon del rediseñado Príncipe, que aparecerá en consolas domésticas a finales de este año. El juego de DS no seguirá la misma línea argumental, si bien veremos al Príncipe huir de un reino desértico liderado por el misterioso Corrupción, puesto que sólo él y un parcialmente corrupto liado, llamado Magus, pueden remediar. Lo cual significa que salvar el reino implicará muchos saltos y acabar con monstruos. Otra vez.

El juego se controlará únicamente con el stylus. Pulsa la pantalla y el Príncipe se acercará a los objetos o usará su espada para acabar con los monstruos. Pulsando cualquier botón de la DS, se intercambia el control entre el Príncipe y Magus, que puede alejar monstruos y eliminar obstáculos del camino del Príncipe.

Poder cambiar entre personajes podría romper el clímax... solamente esperamos que haya suficientes puzles que justifiquen este añadido.



¿Podría *PoP* ser más ñoño? Hasta la palanca lo es... y las palancas no son ñoñas.

NGAMER VEREDICTO

¿Un juego típico-de-portátil o un regreso real a las plataformas? Podría ir en cualquier dirección....

¡EXPECTÓMETRO!



CASTLEVANIA ORDER OF ECCLESIA

¿Aún habrá que llevar otra cruz?

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	KONAMI
ESTUDIO	KONAMI
LANZAMIENTO	OTOÑO 2008





Conéctalo con *Castlevania Judgment* de Wii, obteniendo así contenido desbloqueable (no es lo de la imagen). Una cabeza gigante con 'algo' saliendo de sus ojos (es lo de la imagen).

Frescor. Ésa es la palabra que define nuestras partidas con *Order of Ecclesia*, pero no la que tú asociarías al castillo de Drácula. Afortunadamente, esa vez la acción tomará lugar lejos de su hogar, cambiando por bosques oscuros y viejas ruinas. Al contrario que en *Portrait of Ruin*, donde había una transportación súbita a un mundo bizarro, la salvaje presencia de monasterios decrépitos y zonas variadas ayudan a refrescar una serie que, recordemos, se encuentra en su tercera entrega para DS.

Riqueza de Glyph

Flexible. Ésa es otra palabra que podíamos usar para definir *Order of Ecclesia*, pero quizá el complejo sistema de inventarios de los *Castlevania* anteriores te echen para atrás. Por suerte, un hombrecillo con una tortita en lugar de un cerebro será el encargado de explicar el nuevo sistema de glyphs. Derrotando enemigos, Shanoa[2] obtendrá Glyph, situándose en su espalda y sus brazos, ofreciendo más de 100 combinaciones de potenciadores mágicos.



Una zona alejada. Ideal para ofrecer la noticia de que habrá modo multijugador.

Presionando los botones X e Y, activarás los glyphs de tus manos derecha e izquierda, y podrás usar el ítem que quieras de forma dual. Después puedes usar tus poderes para recargar tu medidor de PM, aunque se rellenará lentamente mientras no lo usas.

La unión de los glyphs, mediante la pulsación de X e Y, combina los efectos y hechizos de ambos, lo cual son malas noticias para los esqueletos y zombies que caminan por el mapeado. Pero, bueno, no debieron venir.

NGAMER VEREDICTO

El nuevo sistema de glyph lo convertirá en el más jugable hasta la fecha. Fantástico.

¡EXPECTÓMETRO!



1 Deberíamos estar agradecidos: no lo hayan llamado "Persiaz". 2 Shanoa es la primera mujer protagonista de *Castlevania*, dado que Sonia Belmont no es considerada parte de la historia.


¡CONDUCCIÓN EN ESTADO SALVAJE!



















Wii TE AMA

Repasando los juegos que no han salido a la superficie

Oh Sonic, Sonic... ¿Qué ha sido de ti? Sin dar señales de vida de *Sonic Unleashed* en Wii te atreves a aparecer por nuestra casa con una espada en tu mano y no sé qué ganas de hacer un cameo en **Samba De Amigo** [8] y de irte de aventuras artúricas en la segunda entrega de *Secret Rings:* **Sonic and the Black Knight** [6]. Hablando de anillos, antiguos castillos británicos en lugar de localizaciones árabes... Total, un erizo con espada... ¡Que comience el Show! También hemos visto a monos con trajecitos en **Petz Crazy Monkeyz** [13] y elefantes con ganas de juerga con el staff de *Trauma Center*... ¿Cómo es posible? **Zoo Hospital** [2] satisfará las ganas de cuidar animales y salvar vidas de mascotas, entre ellas la de una tarántula ninja, en concreto, la de **Deadly Creatures** [7]. Hablemos de Konami y de sus fiestas calientes... ¿Recordáis el título del primer DDR de Wii? Pues ahora la fiesta será todavía más caliente con **Dance Dance Revolution 2.** Los grados y la temperatura subieron en la sala de conferencias cuando los propios dirigentes de Konami asesinaron a sangre fría a su nuevo juego musical **Rock Revolution** [11], que se parece más a *Rock Band* que dos gotas de agua. Majesco se atreve con **Our House** [4], el juego de construcción tipo *Sims* que nadie imaginaba ni necesitaba, aliñado con unos pocos minijuegos. Atención a **SPRay** [10], un juego de plataformas que requiere grafitear distintos elementos para poder avanzar en el juego. Si nos fijamos, veremos algunos elementos parecidos a los de *DeBlob* o *Mario Sunshine*, o sea que nada que perder. Otra rondita más de minijuegos con **Guinness World Records: The Videogame** [14], que permitirá batir récords que no importan a nadie. Nada que ver con el esperado match que te espera entre piratas y ninjas en una pista de balón prisionero con **Pirates Vs Ninja Dodgeball** que saldrá en breve para Wii y Xbox Live Arcade. WiiWare se muestra tímido con **Gradius Rebirth** [9], a ver qué sale. Desgraciadamente, por cierto, **Major Minor's Majestic March** [3] no resulta ser el título que podíamos esperar, pero aún puede mejorar. Y para finalizar, qué mejor que hacerlo con **Onechanbara: Bikini Zombie Slayers** [12]. Si no pillas el inglés, no hará falta que te expliquemos qué quiere decir zombie y bikini... Slayer es cazador... ¿Cazadoras de zombis en bikini? Sí, con catanas, sombreros vaqueros y sólo para tu Wii. Oh, sí.











Y DS TAMBIÉN

No serías capaz de ver todo lo nuevo para DS. Disfruta de estas breves reseñas

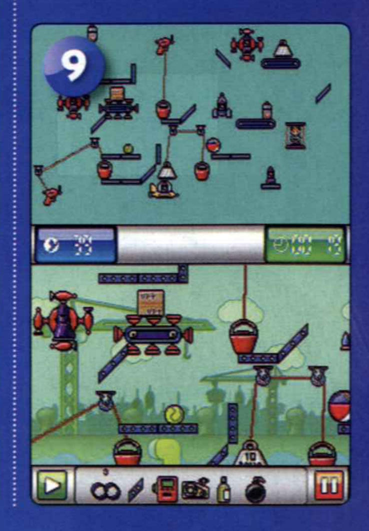


Este es el año en que DS se vuelve psíquica. ***Gravity*** (que también aparecerá en Wii) es un puzle que se basa en poderes mentales que deberás superar para pasar los 20 niveles que te proponen. Si buscas algo distinto, no tendrás más remedio que fijarte en ***Mechanical Master*** [9], un título donde deberás competir contra otras máquinas... es algo así como un *Lemmings* robótico. No obstante, si lo que realmente buscas son androides Lemmings, no te quedará más remedio que aguantarte, ya que no existe nada así en la actualidad. Pero sí existe ***Robocalypse*** [2], una comedia de robots con estrategia en tiempo real. ***Marker Man*** [5] es como el popular juego de flash Magic Pen (*magic.pen.fizzlebot.com*) en el que dibujas líneas básicas para crear poderes psíquicos que noquearán a los enemigos dependiendo del nivel de nuestro héroe. Elegante, oh sí. De momento ilusionados, a ver qué pasa cuando lo tengamos ante nuestros morros. Por desgracia ***Chrono Trigger DS*** [8] no es como las puestas al día de los *Final Fantasy* o *Dragon Quest*. Esta vez hablamos de un port directo con gráficos de Super Nintendo, cosa que sorprende tras ver cómo van las cosas por Square en los últimos tiempos. Aunque no tenemos muchas ganas de jugarlo, sí que estamos ansiosos por ver ***National Geographic: Panda*** [7]. Fíjate en los animalicos... qué cucos. ***Spectrobes 2*** [1], respecto al pasado E3, ha cambiado poco o nada. Arqueología y combates prometen componer el cóctel del día en tu DS. ***Elebits: The Adventures of Kai And Zero*** [4] es, por una parte, un decente cambio basado en el juego de Wii. EA pretende hacerte coleccionar todo con ***Zubo*** [6]. Centrado en las batallas con ritmo, estamos ante uno de los títulos más curiosos que llegarán a DS. También andamos con ganas de probar ***Avalon Code*** [3], que viene de la mano de uno de los creadores de Harvest Moon. Mejor ir ahorrando para no tener problemas con el bolsillo. ¡Esto promete!











PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** THQ **ESTUDIO** BLUE TONGUE **LANZAMIENTO** SEPTIEMBRE

DE BLOB

Bienvenidos a la catedral del color



Puedes controlar el movimiento durante el salto con el stick del nunchaco. Cuidadín en casos como éste, que si te caes al agua pierdes tu color.

Vuestro protagonista Blob tiene un punto de macarra, pero ¿quién puede reprochárselo? Al fin y al cabo, está salvando al mundo, ¿no?



Si le das a este cartel, cambiará la imagen por otra mucho más alegre.



Qué contentos se ponen los radiantinos cuando les liberas de su traje de grisianos.

Es un *GTA* del color?, ¿es un arcade de pigmentos?, ¿es un plataformas tintado? ¿Es una convención de muñecos de poliuretano? No, es *DeBlob,* un juego original y sorprendente que llenará tu Wii de luz y de color, como si fuera una tómbola. Ya el aspecto de los personajes te adelanta que este título tiene algo diferente: esas texturas sedosas, brillantes y de vivos colores atraen la atención, y el juego que hemos podido ver no es menos prometedor.

Todo empieza una alegre mañana en Cromaburgo, una ciudad habitada por los coloridos músicos radiantinos. El idílico panorama se rompe con la irrupción de una gigantesca nave de la diabólica, aburrida y grisácea corporación INKT. Los colores desaparecen y los radiantinos se convierten en tristes y apagados contables grisianos. Tras esta provocadora presentación llega el héroe, Blob, el último en incorporarse a Color Clandestino, la resistencia organizada contra INKT.

La resistencia: manual de instrucciones

Como el mayor exponente de la lucha contra el más oscuro de los colores, tu tarea será ir reconquistando barrio por barrio la ciudad y devolviendo el protagonismo al color y la música. Tus armas serán los colores que obtienes de aplastar pintarrobots, pequeños artilugios que deambulan por la vacías calles de la ciudad. Cada pintarrobot es de color rojo, azul o amarillo y te proporciona diez cargas de pintura. Cada edificio o árbol pintado supone una unidad de pintura. Y si te manchas de tinta china o quieres cambiar de color, sólo debes dejarte caer al agua para lavarte; Blob es tal vez el rebelde más limpio que haya existido.

Una vez que tienes las cargas de pintura vas tocando con tu cuerpo los edificios y objetos que quieres colorear. Todo es tan natural e intuitivo que probablemente no tardes más de 20 segundos en comprender la mecánica del juego. En el tutorial aprendes el sencillo manejo de Blob al tiempo que rescatas el distrito hotelero. Pero, claro, por muy buena que sea la propuesta, hace falta algún aliciente y alguna guía que te motive a liberar a esos pobres grisianos, condenados a estar sentados delante de una pantalla pulsando alternativamente dos botones como si fueran paupérrimos periodistas de videojuegos. Y esa motivación llega de dos formas diferentes. Por un lado, la continua presencia de un reloj que te indica el tiempo que tienes para lograr liberar esa área de la ciudad y abrir la compuerta que te permite pasar a la siguiente. Por otro lado, tienes el aliciente de las misiones que te van surgiendo para conseguir tiempo y acércate a tu objetivo. Sí, la pregunta con que empezaba esta preview no es porque "en ocasiones veo Niko Bellic", sino porque *DeBlob* te da la oportunidad de recorrer sus calles con libre albedrío si te sobra tiempo (algo habitual en los primeros niveles del juego) y recoger las misiones que te encuentres. Es cierto que no son

"TU TAREA SERÁ IR DEVOLVIENDO EL PROTAGONISMO AL COLOR Y LA MÚSICA"



1 La capacidad de que uno de los sentidos evoque características de otro; por ejemplo, que al oír la palabra "espiral" a alguien le huela dulce. El artista más famoso que trabajó con la sinestesia, aparte de Mizuguchi, fue el pintor Vasili Kandinsky. Suéltale este rollo cultureta cuando estés hablando con uno de esos que piensan que los videojuegos no enseñan nada.







Puedes acabar con una borrachera de color en los edificios y en el rastro que Blob va dejando por las calles. Únele la música y tendrás un deleite para los sentidos.



Para poder conquistar algunas construcciones tendrás que golpearles un número determinado de veces que te indica el propio edificio.

precisamente variadas; siempre te piden que colorees en un tiempo determinado una zona del barrio de un color específico, pero tener que pensar la mejor estrategia en cada caso suele suponer suficiente reto. A fin de cuentas, con *DeBlob* lo que importa no es tanto lo que consigues sino cómo disfrutas mientras lo estás consiguiendo. Disfrutan todos tus sentido. Disfruta la vista, disfruta tu cerebro y disfruta tu oído.

Vive tus sentidos

Rez ya no es el único juego que puede presumir de sinestesia[1]. En *DeBlob* el color va unido al oído, ya que en cada escenario está sonando una base musical que se convierte en melodía porque cada vez que pintas un edificio de un color suena un instrumento. Antes de cada fase debes elegir una emoción para Blob. Al principio están casi todas bloqueadas. En la prueba del juego solamente pudimos elegir inicialmente entre "jazz" y "maravilloso", pero había otros once. En el estado de ánimo "jazz" la base rítmica se anima cada vez que pintas algo según el color que estés utilizando en cada momento: si eliges rojo, sonará una trompeta que compondrá una melodía si pintas varios edificios seguidos. Si estás empleando el amarillo será un sintetizador el instrumento que escuches.

Cada estado de ánimo que elijas para Blob hará que cambien los instrumentos; en el modo "maravilloso" el rojo está asociado a voces femeninas y el verde a los teclados, mientras que el amarillo es una flauta. Sin duda se trata de un descubrimiento apasionante que hace ganar muchos enteros a un juego ya de por sí apetitoso. Antes de que te quieras dar cuenta, estarás intentando componer, dejándote llevar por la cadencia del ritmo mientras que llevas a Blob arriba y abajo del escenario intentando que no quede ninguna zona impoluta. Ten cuidado con el ensimismamiento porque puede dar una sensación algo rara para quien te vea jugar mirando cómo un pequeño bicho da botes llenando todo de colores.

Rejugad, malditos

Pero *DeBlob* tiene también un toque de recreativa arcade, al incitarte a rejugar cada escenario una y otra vez para lograr reducir el tiempo que has tardado en abrir el acceso a la zona siguiente, o para aumentar tus estadísticas de cada fase liberando a todos los grisianos o consiguiendo de esa manera devolver el color a más árboles.

Por si todos estos elementos se te hicieran pocos, de vez en cuando te surge la oportunidad de recoger un estilo de pintura nuevo, con lo que los edificios que pintes a partir de ese momento tendrán un diseño diferente, lo que dará mayor variedad a la ciudad liberada de grises.

Tras el tutorial, entras en la primera fase del juego propiamente dicha: "Último recurso", donde debes reconquistar el distrito financiero de la ciudad. Entras en contacto con tus primeros enemigos, unos policías negros que debes hacer estallar como si fueran depósitos de tinta china. *DeBlob* desvela desde estos primeros momentos una nueva faceta de su alma videojueguil, la de plataformas. Ahora deberás pensar cómo llegar a los edificios más altos, demostrar tu pericia con el control mientras limpias las calles de policías y esquivas los charcos de tinta que acaban rápidamente con tus puntos de vida. Y todo eso

PATRULLA COLORISTA

No estás solo en la lucha contra el mundo gris

La resistencia de Color Clandestino contra el mundo blanco y negro (y una limitada gama de grises) está muy bien organizada: El Profesor (que se traslada en un artefacto volador) es la cabeza pensante; Bif es la parte musculosa que te entrena en el ataque; Arty te educa en el color y la pizpireta y jacarandosa Zip te explicará las misiones que debes superar para abrir la compuerta que da paso al siguiente escenario.



El control de Blob es tan coherente como adecuado. Para moverte usas el stick del nunckaco, con el botón A activas un minimapa, con C sitúas la cámara detrás de Blob y con Z apuntas. Al mover el Wiimando saltas y frenas con B. Con la cruceta mueves la cámara y te pones en primera persona para... para... para ¿admirar la ciudad?



¿No te recuerdan a una película muda? Estos policías son graciosos desde que patrullan hasta que los conviertes en un manchón de tinta china.



Si tuviera un hatillo, parecería *Kung Fu* al final de cada capítulo, desapareciendo en la lejanía rumbo a lo desconocido...



A veces no es fácil acceder a algunos objetivos. Por suerte, siempre está ahí el socorrido botón Z para apuntar y llegar a cualquier parte.

Éstos son el profesor y algunos amigos más. Mmm... y ya



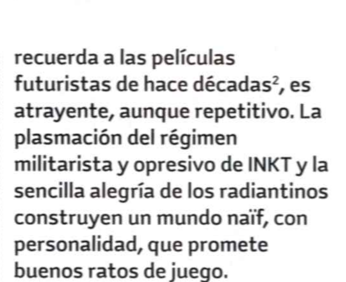


Cuando quiere, Blob también sabe concentrarse en el transcurso de las misiones. Si vas sobrado, puedes dedicarte a liberar a los pobres grisianos de su tarea de contables.

Además del tiempo para abrir cada compuerta que te dé acceso a la siguiente fase, tienes tiempo en cada misión. Por aquello de estresarte un poco más.

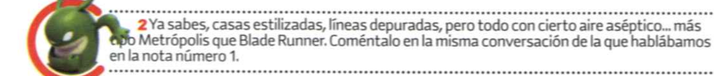
sin olvidar que debes estar pendiente del reloj. ¿Acaso pensaste que iba a ser un juego muy facilote? Pese a su estética infantil, no es sólo para niños.

DeBlob ofrece un concepto original muy de agradecer, con esa estética de colores puros, unos personajes no con demasiada personalidad, pero sí encantadores (deja a Blob un rato quieto y te saludará con la mano y te guiñará un ojo antes de ponerse a dormir) y algunas pinceladas de humor extraordinarias. El diseño de los escenarios, con un toque que recuerda a las películas futuristas de hace décadas[2], es atrayente, aunque repetitivo. La plasmación del régimen militarista y opresivo de INKT y la sencilla alegría de los radiantinos construyen un mundo naïf, con personalidad, que promete buenos ratos de juego.



Hay que confiar en que todo ese colorista arsenal sea capaz de mantener el interés por el juego a lo largo de todo el modo historia, porque lo cierto es que la interesante y original propuesta corre el peligro de cansar por poco variada y repetitiva.

"TE INCITA A REJUGAR CADA ESCENARIO PARA LOGRAR REDUCIR TU TIEMPO"



2 Ya sabes, casas estilizadas, líneas depuradas, pero todo con cierto aire aséptico... más tipo Metrópolis que Blade Runner. Coméntalo en la misma conversación de la que hablábamos en la nota número 1.

PINTA A TU RITMO

Los que no puedan esperar para conocer sus orígenes pueden seguir leyendo; el resto, mejor no



Si cuando acabas un escenario tienes la sensación de que podías haberlo disfrutado más y te has quedado con las ganas, siempre puedes volver gracias al modo Pintura Libre y regocijar tus sentidos sin la presión del reloj y los objetivos. Es la ocasión perfecta para dedicarte a liberar a todos los grisianos de los edificios, colorear todos los árboles y dejar la ciudad pintada y personalizada a tu antojo.

Además de este modo Pintura Libre, *DeBlob* incluye como extras los vídeos introductorios de cada escenario, películas (entre ellas, el tráiler de pre-produccción y la presentación de la guerra del color), galerías de los principales personajes del juego y los variados premios que has logrado durante el juego, cien en total.





El modo de partidos Footii 8 vs 8 es el gran añadido. Tiene un ritmo frenético y todo está muy exagerado.



FIFA 09

Nueva temporada. Celebradlo con nosotros y nuestras primeras impresiones en un muy mejorado FIFA...

Mientras que el fútbol, 'el juego', es con diferencia nuestro deporte favorito (bueno, al menos el de Toni y Ramón), empezamos a estar muy hartos del fútbol, 'la industria'. El precio de las entradas para un partido de Primera es tan elevado que muchos seguidores se ven privados de la oportunidad de ir a animar a su equipo, mientras que los jugadores, que ganan más dinero en una semana que muchos de nosotros en años, se quejan de que son unos 'esclavos'. Los equipos que bajan de Primera reciben millones de euros para 'gastos de emergencia' tras su fracaso, sin duda una ventaja injusta ante los demás equipos de Segunda, y aun así consiguen meterse igual en problemas financieros. Podríamos seguir así. Durante horas.

Pero incluso si la 'industria' del fútbol se pierde en su propia Súper Liga Europea, siempre podríamos disfrutar del maravilloso mundo de los juegos de fútbol. Y, sin duda, nos hemos divertido mucho durante nuestras primeras partidas con *FIFA 09*. *FIFA 08* fue una experiencia extraña en Wii, al intentar introducir un buen puñado de ideas para el sensor de movimiento, pero sin ejecutarlas adecuadamente. También se echaban en falta más modos de juego, algo raro en una entrega de *FIFA*. Para la nueva temporada se han atajado ambos problemas, y, gracias a ello, es mucho mejor.

Centra, chuta y...

Empecemos por la jugabilidad. Dado que el excelente *Pro Evolution Soccer* se mantiene como un monstruo de dos metros defendiendo la portería, *FIFA* tenía que entrenar mucho para ganarse nuestro afecto. Todavía queda mucho por hacer, pero de momento se puede destacar que han conseguido elaborar un sistema de control que se antoja más natural y más fluido que el del año pasado. Para pasar, hay que apuntar con el Wiimando al jugador al que quieres pasar y luego



¿De verdad que es Peter Crouch demostrándonos cómo se hace una chilena? De todos modos, los trucos son mucho más fáciles en el modo Footii que en los partidos normales.



MUNDO EN MOVIMIENTO

Se ha refinado el tosco sistema de control para una mejor jugabilidad

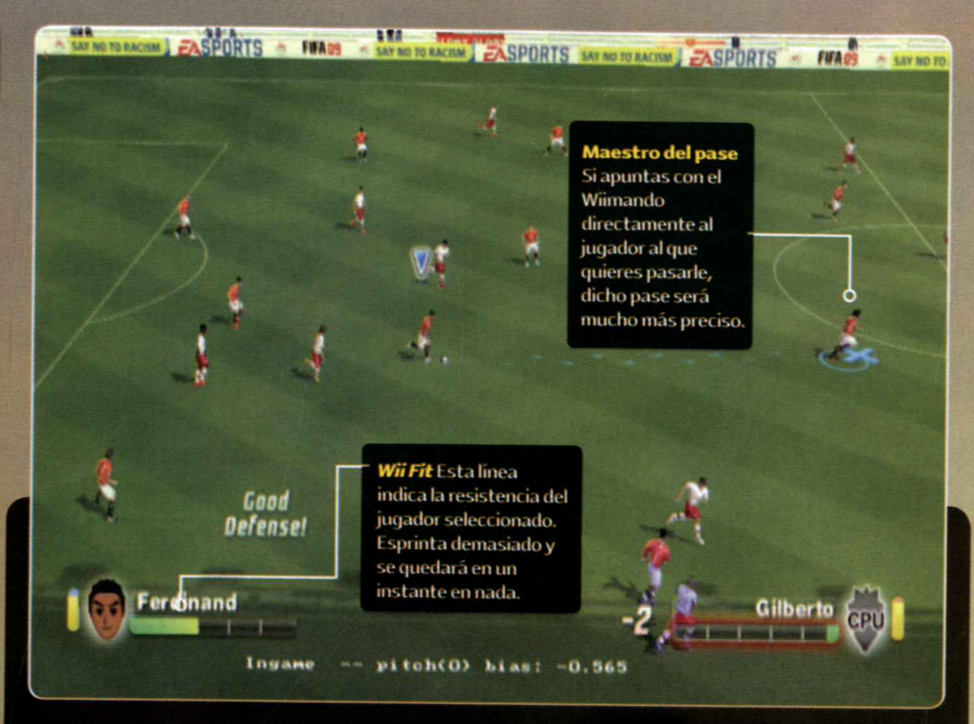
FIFA 08 para Wii sufrió mucho por culpa de un sistema de control que intentaba explotar demasiado el sensor de movimiento y acababa destrozándolo. Aunque seguimos agitando el mando para disparar, para pasar deberemos pulsar botones, al estilo tradicional. El sistema de control funciona muy bien en el trabajo en equipo. Después de lanzar faltas y córners podremos inclinar el Wiimando para imbuir a la bola efectos en el aire. Por ejemplo, antes de lanzar el córner, podremos ver hacia dónde se van a mover nuestros jugadores para empujar la pelota en dicha dirección.

Va a pasar mucho tiempo antes de que éste se vaya al Real Madrid

pulsar los botones A o B, según cómo lo tengas configurado. En serio, es muy sencillo. Cuando apuntas con el Wiimando a la pantalla, se marcará al jugador más próximo al cursor como aquel al que le vas a pasar, lo cual tiene

"VUELVE A CONFIARSE EN AGITAR EL WIIMANDO, DEPENDIENDO EL TIPO DE TIRO DE NUESTRO TIMING"

sentido. Sin embargo, los pases pueden extraviarse o ser interceptados, así que lo recomendable es intentar apuntar directamente al jugador. Al hacerlo, aparecerá una cruz a los pies del mismo, y el pase será mucho más preciso. Algo que todavía tiene que mejorar es el hecho de que los pases se elijan de forma automática (por ejemplo, si es un pase al hueco o un centro), ya que a menudo la IA elige el pase equivocado.





Aquí podemos ver cómo se rompe una ingle en directo. Los tipos de disparo dependen del contexto, pero se siguen realizando agitando el Wiimando.



Para tirar, vuelve a confiarse en agitar el Wiimando, dependiendo del tipo de tiro de nuestro *timing* al agitar. Es más fácil que el año pasado, ya que no hay cosas imposibles como 'pulsa este botón mientras agarras el Wiimando en un ángulo de 73° antes de agitarlo dos veces por encima de tu cabeza'. Se parece más a los tiros de *PES*, que se basan más que nada en nuestros tiempos. También hay opciones de control All-Play, aptas para los jugadores 'ocasionales'; en ellas, la IA se encarga de la mayoría de las cosas y nosotros nos limitamos sólo a pulsar unos cuantos botones. Nosotros, como somos así de chulos, no hemos probado dichas opciones.

Dividido en dos partes

Se han introducido evidentes mejoras sobre el campo, pero ¿qué pasa con los modos de juego? Pues, una vez más, han mejorado mucho. En primer lugar, aparece el modo Manager. Es un elemento fundamental en las entregas de *FIFA* para otras plataformas, pero el año pasado, en Wii, fue una gran ausencia.

En este modo podremos aceptar un trabajo en cualquier equipo, y, además de jugar todos los partidos (si lo preferís, es posible verlos desde el banquillo, pero ¿qué tiene eso de divertido?), deberemos encargarnos de todo lo que tiene lugar en nuestro club.

Habrá que fichar, renovar contratos, mejorar la habilidad del personal e incluso firmar con un patrocinador (curiosamente, los patrocinadores son compañías de pizzas letonas y empresas de telecomunicaciones turcas). Es un modo extenso y divertido, superior a la regular Liga Máster de *PES* para Wii.

"EN UN PARTIDO FOOTII LA ACCIÓN ES MÁS RÁPIDA, MÁS FRENÉTICA Y TODO ESTÁ MÁS EXAGERADO"



Además de los famosos, podremos jugar con nuestros propios Mii. ¡Nos pedimos últimos para ser porteros!





Espera... ¿Pero éste no juega ahora en el Milán? Ups...

La pantalla de juego de FIFA está menos cargada de flechas y líneas que la de PES..

La otra cara de la moneda es el modo Partido Footii, con cabezones, exclusivo para Wii. Podéis ver el estilo de dibujos animados y el apoyo a los Mii en las pantallas que ilustran estas páginas. Mientras que el control se mantiene del juego 'normal', la acción es más rápida, más frenética y todo está exagerado. Por ejemplo, es fácil disparar desde 45 metros y ver cómo el portero sufre para evitar el tanto.

Lejos de ser sencillote y para 'ocasionales', se trata en realidad de un modo muy divertido, sobre todo cuando participan dos o más jugadores. Cada país tiene un jugador estrella, y el resto del equipo estará compuesto por nuestros propios Mii y una extraña selección de críos. También hay un modo Desafío, en el que recorremos el mundo y fichamos a los jugadores estrella de cada país al derrotar a su equipo.

¿Resultado final?

Por lo demás, se mantienen los modos online del año pasado, sin novedad, aunque nos han dicho que EA quiere introducir un canal *FIFA* en la siguiente entrega. Los minijuegos de Footii Party siguen siendo los mismos, e igual de insípidos, con un futbolín en el que hay que pasar la pelota por el aire, y un juego de disparos en el que pelear por la máxima puntuación.

En las demás consolas, *FIFA* ha ido mejorando en los últimos años hasta llegar a igualar a *PES*. Tras un debut indiferente, parece que va a ocurrir lo mismo en Wii. Es un juego de fútbol mucho más accesible que *PES*, con menos tácticas, sin tantas flechas y marcas, y sin los quebraderos de cabeza del control sin balón. ¿Acaso 'accesible' significa 'superior'? Descubridlo en nuestro análisis en el próximo número.

LOS PADRES DEL JUEGO

Unas palabras con el productor Kaz Makita

¿De qué equipo es usted?
Crecí en Japón y pasé gran parte de mi vida en Norteamérica, así que no tengo un equipo. Aunque juego mucho con el Manchester United y con el Chelsea.

Tramposo. Nosotros siempre jugamos con equipos de Segunda. ¿Qué tipo de retos supone crear un juego de fútbol para Wii?
El mayor reto es que queremos utilizar aquello para lo cual es bueno el mando de Wii. Obviamente, queremos lograr que los jugadores se pongan de pie para jugar un partido, y como futbolista quieres utilizar los pies. Pero tener el Wiimando atado al pie no es una opción; tras unos cuantos partidos acabarías cansado de pasar la pelota. Así pues, perfeccionar la forma de implementar las funciones del Wiimando es todo un reto.

Cuéntenos cómo funciona el proceso que hay que atravesar para conseguir todas las licencias del juego.
Tenemos equipos dedicados a seguir las ligas de los distintos países, para decidir lo que debe estar presente en el juego. También tenemos un equipo dedicado a solventar el tema de las licencias; ¡por suerte, no tengo que preocuparme por ello!

¿Quién va a ganar la Premier League inglesa este año?
Yo diría que el Chelsea.

¡Mal! Seguro que es el Hull City.



"Bromas con tartas y números musicales"
SAM&MAX: SEASON ONE
PÁG 60

REVIEWS

Nuevos títulos que darán mucho juego



CONSULTA LAS REVIEWS ONLINE
Todos los detalles y las puntuaciones en
ngamer.es

EN ESTE NÚMERO

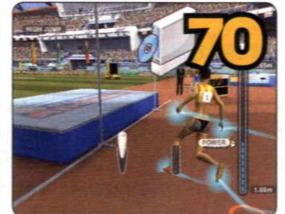
Wii

DS















CÓMO PUNTUAMOS

0-29%
TERRIBLE
Antes de tirar el dinero, mejor dónalo a una organización humanitaria o a una ONG.

30-49%
IGNÓRALO
Irte de vacaciones un mes a una playa del Caribe... a quince grados bajo cero.

50-69%
ACEPTABLE
Como una caja de bombones, aunque parezca que ya se han comido la mitad.

70-84%
BUENO
Te gustará. No es lo más interesante del catálogo, pero lo disfrutarás.

85%+
¡JUEGAZO!
Si te has comprado la consola, es por estos juegos.

Qué significa cada cosa



Número de jugadores simultáneos


Cantidad de memoria por juego salvado


Juego Online y número de jugadores


Compatible con mando clásico o de GameCube

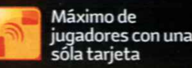

Capacidad de conexión con DS



Máximo de jugadores en Wi-Fi


Compatible con la función de vibración


Máximo de jugadores en multi-tarjeta


Máximo de jugadores con una sóla tarjeta

Juego adaptado para zurdos.



Arquitectura Pese a los clichés en cuanto a la ambientación de los escenarios, su factura y cuidado los hacen encantadores.



Wario, personaje resbaladizo, pero que con joyas como ésta siempre lo tendremos presente.



Tanto en la mecánica como en su diseño, los jefes finales son la guinda al pastel en *The Shake Dimension.*

WARIO LAND
THE SHAKE DIMENSION

El retorno triunfante de Wario... sin necesidad de minijuegos



En todos estos años, la filosofía de Wario no ha cambiado lo más mínimo

Nintendo goza del privilegio de tener un cartel de personajes secundarios impagable (buena cuenta de ello se plasma en *Smash Bros*), pero con el paso del tiempo nos damos cuenta de que Wario debería ocupar un puesto privilegiado. El caso es que, bajo esta franquicia, Nintendo siempre ha demostrado una total polivalencia, llevando el hardware al límite (con el excelente *Wario Land 4* de GBA), reinventando al personaje *(Wario Ware*, la segunda saga del personaje, un clásico moderno) o, en definitiva, llenando las pantallas de calidad, carisma y frescura.

De vuelta a los orígenes

Good Feel Inc. han vuelto a la raíz del personaje (tras el incomprendido *Wario World* de Treasure para NGC), pero sin medias tintas: recuperando el espíritu y grafismo de antaño, multiplicado por las posibilidades de un hardware de nueva generación. El resultado final es encomiable, una puesta a punto que hace palidecer a otras medianías que apuestan por gráficos menos vanguardistas pero más contemporáneos. *The Shake Dimension* se nutre de las posibilidades del Wiimando para crear un feedback directo entre el jugador y Wario. En las primeras partidas el control puede insinuarse forzado, pero en pocos minutos controlaremos las características especiales de Wario de forma intuitiva y ágil.

Comenzando

Tras una presentación en clave de anime (dirigida por Production IG[1], uno de los estudios más afamados y reputados de la industria del anime) tendremos que intervenir en un secuestro real, una premisa clásica en Nintendo, aunque con Wario las cosas no son nunca como


Los poderes de carga serán muy útiles para avanzar por los escenarios.


Cada vez que recojas algo podrás lanzarlo y apuntar gracias a esta flecha.


Wario es un cosmopolita, recorrerás todo el globo en busca de riqueza.


Una lástima que el juego no tenga modo panorámico real y fuerce un marco.



Wario no es muy educado, y tampoco es propenso a pedir las cosas por las buenas...



Así que cuando agites el Wiimando verás qué objetos y enemigos sueltan el preciado oro.

parecen, lejos del honor y la justicia, el único leit motiv de nuestro antihéroe es la codicia. Por una generosa suma de dinero (a base de saquear botines y tesoros) avanzaremos por más de veinte niveles, de corte convencional (volcanes, desiertos y demás clichés del género) pero con resultados plásticos sorprendentes. Escenarios llenos de color se entremezclan con las espectaculares animaciones de Wario, artesanales y llenas de vida, un ejercicio de integridad que sólo una compañía como con los en ocasiones fondos demasiado planos. El juego no tiene opción de 16:9 (jugaremos con franjas laterales, como en *Mario Party 8*) por la lógica complejidad de trasladar un juego de estas características a dos formatos, decisión decepcionante pero asumible. La banda sonora está plagada de temas reconocibles y con una variedad insólita (se atreven a jugar con géneros tan dispares como la electrónica o el gipsy jazz), todo el apartado artístico es coherente y continuamente sorprendente.

"*WARIO LAND THE SHAKE DIMENSION* NO TIENE OPCIÓN DE 16:9"

Nintendo se puede permitir y que premia a los siempre incontinentes fans, mucho más de lo que podrían esperar.

¡Agítalo!

El universo de *Wario Land: The Shake Dimension* está lleno de matices y genialidades, como los enemigos finales (de dimensiones desproporcionadas, genial diseño y aún mejor animación) que, siendo justos, pueden desentonar

Esta entrega de *Wario Land* vuelve a crear una relación estrecha entre la aventura de exploración y las plataformas, con el equilibrio que ha caracterizado siempre a la franquicia. Nos exige habilidad (especialmente en los niveles más avanzados), aunque agudizar el ingenio y conocer las posibilidades del entorno resulta sensiblemente más necesario. El control, en un alarde de


A nosotros nos recuerda a la gobernadora Marley


1 A parte de sus trabajos para series de anime, Production IG también han sido los encargados de crear las escenas animadas de *Profesor Layton*, para DS.

LAS MIL FACETAS DEL MANDO

Algunos ejemplos del uso del Wiimando







AGÍTALO

En la versión americana, el título del juego es *Shake I!* (¡Agítalo!). No sabíamos cuál era la pretensión de Nintendo Europa al cambiar el subnombre por *The Shake Dimension*, pero, al menos, los dos tienen una clara relación: "Shake". Agarra a un enemigo o una bolsa de dinero y agítala para desvalijarles.

GOLPÉALO

Otro de los poderes de Wario. El más demoledor de todos. Mediante un golpe seco, activaremos este movimiento especial y realizaremos un golpe devastador contra el suelo. Tiene dos funciones principales. Por un lado noqueará a enemigos; por otro, nos ayudará a resolver puzles.

BUCÉALO

Por supuesto, y como todo buen juego de plataformas, no se han podido eliminar las fases submarinas (aunque mucha gente las considera como un añadido innecesario[2]). Vehículos como este submarino pueden recordarnos a los episodios extra de Viewtiful Joe, amenos y bien integrados. También dispondremos del vagón. Es uno de los vehículos más divertidos y mejor implementados. Simplemente mantén el equilibrio para superar las plataformas.



No podrás parar de contar gestos y animaciones a Wario, un alarde de técnica y cariño.



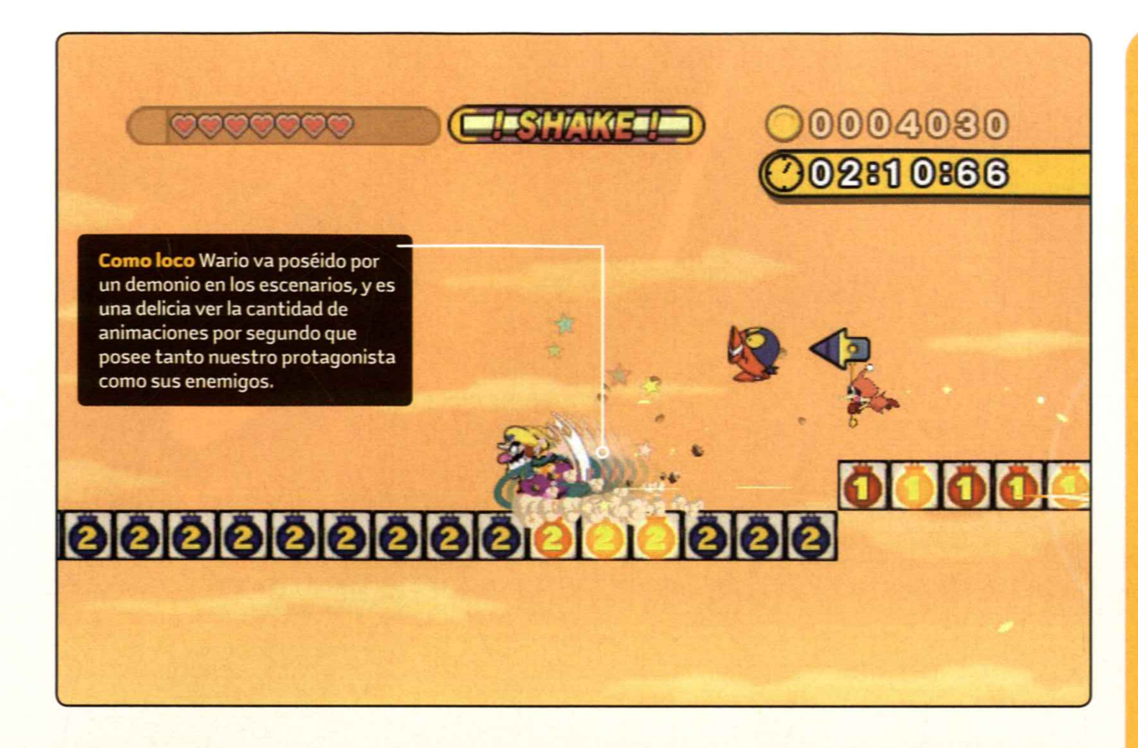
Las escenas animadas son de una exquisitez fuera de lo normal. Es casi como ver una serie de animación. ¿Eh? No, no. Nos referimos a una serie de verdad, no a esos dibujos de *Super Mario*. Sólo hay que ver esta imagen para darse cuenta de lo que hablamos.



¡Mira! Si mueves la revista parecerá que Wario es el culpable



Este enemigo está a punto de recibir una sacudida de lo menos cariñosa.



Como loco Wario va poséido por un demonio en los escenarios, y es una delicia ver la cantidad de animaciones por segundo que posee tanto nuestro protagonista como sus enemigos.

minimalismo, prescinde del puntero y del nunchaco para regresar a la posición de agarre clásica. La detención de movimientos es la principal novedad, donde podremos realizar un golpe sísmico (dando un movimiento seco), lanzar enemigos u objetos (mediante una inclinación sutil) o directamente hacer equilibrios con algunos vehículos, como el caso de la vagoneta.

Diferencias

Donde realmente no nos queda otra opción que quitarnos el sombrero ante Good Fell Inc (nada que ver con los autores del descafeinado *Master of Disguise)* es en lo referente al brillante y esquemático diseño de niveles. Éstos están diferenciados unos de los otros a la perfección, con intersecciones jugables dinámicas y muy ágiles, donde prácticamente no sentiremos que estamos en niveles de relleno o con pautas encorsetadas. El resultado son fases tremendamente rejugables, que exigirán conocerlas al dedillo y no fallar en determinadas secciones para poder obtener siempre la máxima puntuación.

En cada nivel tendremos que encontrar y liberar a los Melful. En ese preciso instante se activará una cuenta atrás que nos obligará a volver al principio del nivel (normalmente atravesando rutas alternativas con atajos y ligeras variaciones) en contra del cronómetro, muy similar al esquema de *Wario Land 4*. En su contra, los primeros niveles quizás parecen demasiado sencillos y la duración general del juego no resulta muy elevada, aunque en un loable intento de aumentar la duración total se han incluido una serie de misiones y niveles extras que satisfarán a los indecisos.

Comenzando

Este *Wario Land* huele a clásico instantáneo, uno de esos juegos que hacen relucir una colección y que será recordado por los más integristas. Para muchos pasará inadvertido, pero es una producción excelente y posee un amor hacia lo artesanal poco común redefine uno de los lanzamientos más cuidados y pulcros del año por parte de Nintendo.


OMAR

"PARA MUCHOS PASARÁ INADVERTIDO, PERO POSEE UN AMOR ARTESANAL POCO COMÚN"



Los cañones servirán para proyectarnos con fuerza a zonas dispares u ocultas.



Experto olímpico. Realizar movimientos con Wiimote es intuitivo e inmersivo.



El planteamiento del juego es un 2D de vieja escuela, con plataformas rectas.



2 Muchas personas opinan que deberían abolirse las fases de agua, no sólo en juegos como *Super Mario Bros.* o *Sonic the Hedgehog*. Estas fases, se comenta, rompen con todos los principios de una buena jugabilidad, resultando lentas y engorrosas.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	GOOD FEEL INC.
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	26 DE SEPTIEMBRE

CARACTERÍSTICAS

VISTAZO GENERAL

Íntegro y compacto, el nuevo Wario es una delicia en un género que sufre de forma agónica desde hace años.

GRÁFICOS 9

Uno de los apartados más brillantes y complejos que se han visto en dos dimensiones.




SONIDO 8

Curiosa score, que no tiene miedo a remezclar melodías clásicas, variadas y con personalidad.

JUGABILIDAD 9

Perfectamente adaptada. Plataformas y aventuras, sin desmerecer ningún apartado.

INNOVACIÓN 8

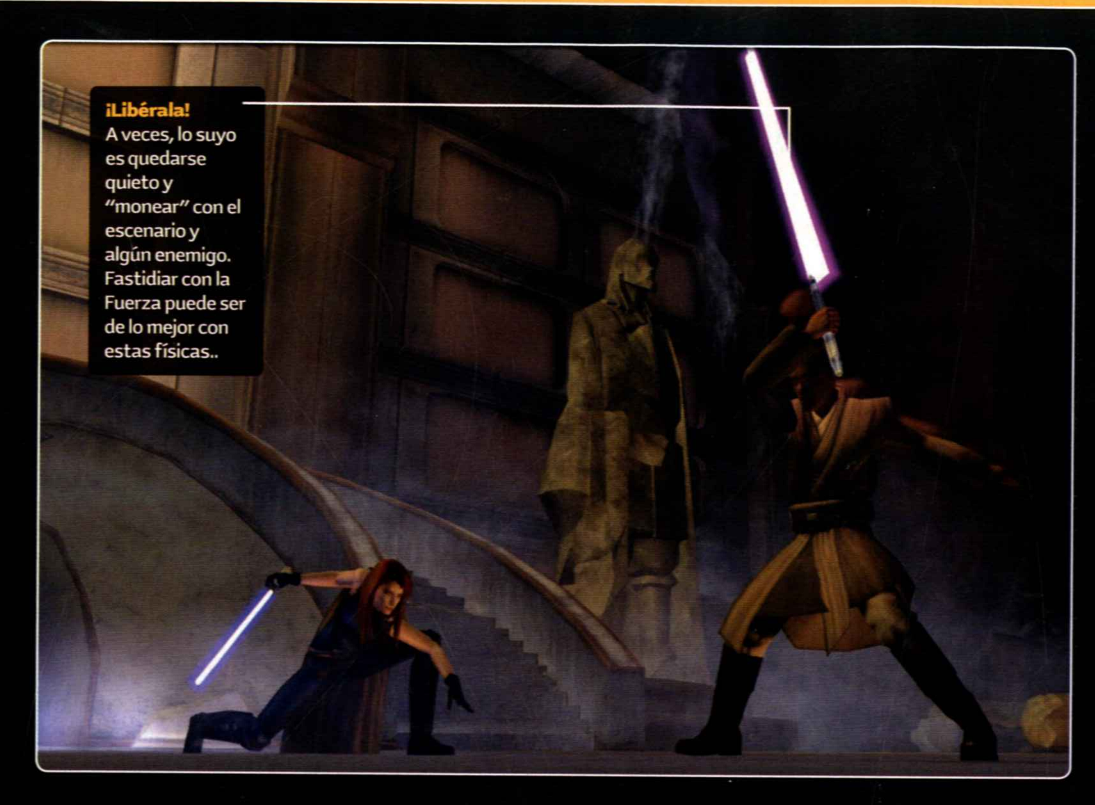
Una paradoja en sí mismo. Pero sí, por su arriesgada puesta en escena, resulta fresco.

NG EN RESUMEN

Una producción muy particular y brillante del catálogo actual de Wii. Enérgico y con sello distintivo: un título de culto.







¡Libérala!
A veces, lo suyo es quedarse quieto y "monear" con el escenario y algún enemigo. Fastidiar con la Fuerza puede ser de lo mejor con estas físicas..



Un medidor indicará tu Fuerza y tu salud. Ambos se pueden incrementar.



Busca los holocrones jedi por cada rincón. Son material extra.

STAR WARS
EL PODER DE LA FUERZA

El miedo lleva a la ira. La ira lleva al... desequilibrio

Sin quererlo, *El Poder de la Fuerza* es capaz de imprimir en el jugador esa sensación de tormento, de indecisión, a la que se ven sometidos siths y jedis en algún momento de su recorrido vital. Desgraciadamente, no nos referimos a algo positivo del argumento, sino al agridulce sabor que queda al terminar este juego. ¿Cae sobre el lado de la Luz con sus virtudes, o se deja llevar al fácil camino de lo mediocre? Ese dilema estará ahí durante toda la partida, a veces haciendo disfrutar, otras sacando la ira del jugador cabreado.

Porque, de basarse este texto en la primera partida, todo sería más positivo y fácil. Sin lugar a dudas, la entrada triunfal de Darth Vader en Kashyyyk, controlado por tus manos, en el primer nivel, promete y emociona. El uso de la Fuerza, pilar fundamental y aglutinador de virtudes en este juego, llega por vez primera y con contundencia. El paseo del lord es una muestra-tutorial que presenta las bases de lo que aprenderá y mejorará su aprendiz, nuestro protagonista: empujones con el nunchuk, sablazos en cuatro direcciones y estocadas... pero lo más destacable y divertido, lo que más haremos en las siguientes horas, es juguetear con la Fuerza. Levantar a aquel wookiee y dejarlo caer al vacío del bosque, coger ese cajón y lanzarlo contra un grupo que dispara, estrangular a aquel otro soldado y estamparlo contra el suelo o, simplemente, probar las trabajadas reacciones físicas derivadas de nuestra soltura con los poderes y los objetos, es lo más interesante, espectacular e innovador que se puede hacer en todo el juego. En realidad, es un sueño que ya tardaba en hacerse realidad para los fans de *Star Wars*.

Tranquilo, Vader NO es su padre

"LO MÁS DESTACABLE Y DIVERTIDO, LO QUE MÁS HARÁS, ES JUGUETEAR CON LA FUERZA"

Novato

Es una pena que pronto haya que olvidarse de Vader y su extraña voz[1], porque enseguida se nota un bajón en el factor presencia, al recorrer los escenarios con el protagonista del resto del juego. Al impersonal aprendiz[2] le falta expresión, convencer de que es un personaje sólido con el que te tienes que identificar. De hecho, parece que también le pasa en su vida virtual, pues, en pos de



1 El doblaje es regular. Si no tenían a Constantino, que hubieran puesto a alguien que sepa imitar a Constantino, no a un orco. 2 A veces parece un mal actor, con esos ojos y su gesto nulo. La verdad, lo peor del apartado técnico son las caras y las expresiones.

convertirse en la mano derecha de Vader frente a todo y todos, realizará un entrenamiento demasiado largo (en porcentaje de juego) y repetitivo, como si no se supiera qué hacer con él. Así, más de la mitad del juego se basa en niveles de una estructura reincidente: tramos de soldados – bicho o robot grande – tramo de soldados – jefe de nivel. Es triste, por desaprovechado, que no se hayan pensado zonas de exploración más allá del típico objeto tras la típica columna, o que no se explote la Fuerza en términos de puzles para avanzar, y no siempre en el combate.

En un juego de acción y ya, ese combate debe ser satisfactorio y evolucionar de forma progresiva. El problema aquí es, de nuevo, que no existe un equilibrio claro, y tan bien se puede montar una fiesta coherente de golpes como un desesperante enfrentamiento a un rancor. Los sablazos, que en Wii tienen más sentido, sólo resultan curiosos ejecutados al aire, que es cuando se puede comprobar perfectamente la animación de izquierda-derecha, la de estocada o la de arriba-abajo, por ejemplo. En plena melé de clones es difícil atender a esas direcciones y, a veces, la torpe reacción del aprendiz hará que se agite el mando a lo Zelda en lugar de pensar en qué tajo le vendría bien a la pareja de enemigos de turno, algo que probablemente ni importe –y se podría haber solucionado proponiendo combos por movimiento en una esquina de la pantalla-. Este punto suma especial decepción en los combates uno contra uno de los jefes de nivel: jedis, siths, cazarrecompensas... Para ellos se tendría que haber cuidado más la interacción entre sables, y no dejar que el juego decida "porque sí" cuándo el enemigo recibe daño, cuándo se para todos los golpes o cuándo te toca recibir.

QTEs con AT-STs

Al tema de los sables se unen los -tan usados últimamente- QTEs, o gestos rápidos de control de secuencias cinemáticas de combate pre-programadas. De nuevo, desequilibrio: en el lado bueno del recuerdo quedarán las coreografías de algunos de estos eventos, como las muertes de los AT-STs o los *finish* de algunos enemigos. Además, en las luchas de sables y de Fuerza surgen en ocasiones eventos que se manejan inclinando Wiimando o nunchuk

DUELO DE SABLES Y FAMOSOS

El modo extra de Wii para ir al grano con viejos del lugar



El modo duelo intenta llevar al terreno multijugador las peleas 1 vs 1 que se dan con los jefes finales, en su mayoría jedis. Durante el juego principal se irán liberando para este modo cantidad de jedis/siths, tanto del argumento (el propio Vader) como de los filmes (Anakin). También habrá escenarios de la aventura. Es un buen aliciente para que los más ocasionales se reten con su Fuerza, pero le falta la profundidad y el control de un juego dedicado.



No se sabe por qué, algunos clones imperiales resisten mil sablazos antes de morir. Te vendría bien esa resistencia cuando te acribillan a tiros.

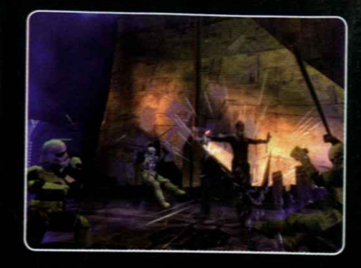


Un empujón siempre es un buen saludo a un grupo de enemigos. Después aprenderás a combinarlo con otros poderes.



Mirad quiénes son. Samuel L. Jackson en su papel "estelar" (aún recordamos su grito en *La Venganza de los Sith*). ¿Quién es ella? Mara Jade. ¿No lo sabíais?







Podrás personalizar desde tus ropajes hasta la empuñadura de tu sable, pasando por su color. Algunas combinaciones no son muy duras para un sith....



(respectivamente) en las posiciones indicadas, usando las posibilidades de los mandos. En el lado para olvidar quedarán otros sinsentidos, como que los QTE de cinemática te pidan agitar los mandos en cualquier dirección. Podrían haber requerido gestos más específicos y, sobre todo, que tuvieran algo que ver con lo que pasa en la pantalla, y no que agites la mano izquierda cuando el aprendiz está lanzando el sable al aire con la derecha, o la derecha cuando el aprendiz está... corriendo. Por otro lado, es desagradable que las secuencias de finalización se repitan veinte veces en el juego. ¿Ya has reventado un AT-ST? Prepárate para reventar siete más de la misma forma, o para ver la secuencia en varias ocasiones con la misma máquina bípeda.

La amalgama de pequeñas decepciones continúa en situaciones de batalla con una cámara algo torpe -especialmente en pasillos- y que limita la destreza con los objetos del entorno cuando fija a un enemigo, con algunas peleas desesperantes por insípidas y mal llevadas, con unos *malos* que aunque aparenten un bajo nivel no mueren nunca[3] o con unas secciones tan aburridas, predecibles y ya conocidas que se pueden pasarcorriendoignorandoabsolutamente todo (el nivel 4: para olvidar). Lo *malo* es que intentas perdonar en la siguiente habitación, con una explosión espectacular o una exhibición de poderío que humilla a un pelotón contrario al completo. Y vuelves a blasfemar cuando te hacen visitar tres veces, en tres niveles, el Templo Jedi.

Respecto a la actualización y mejora de tu personaje, y refiriéndonos sólo a las habilidades de la Fuerza, pese a que el sistema está bien planteado, con poderes que se pueden "comprar" y potenciar en la nave, no acaba de integrarse en el juego, por la falta, de nuevo, de algún sistema de recuerdo de lo que estás haciendo. No es fácil acordarse de veinte técnicas de "combo de tres golpes + C + empujón" si no se invita a realizarlas en pantalla y no se indica o puntúa cuando se hagan.

"LAS ESCENAS DE LA HISTORIA PARECEN MÁS BIEN INTENTAR IMITAR A LAS MÁS CLÁSICAS DE LOS FILMES ANTIGUOS"

Hace mucho tiempo

El estupendo potencial de este juego pierde fuelle más allá de los Fuerza y combate desaprovechados, y llega a verse afectado en un terreno a priori sencillo de solventar: el argumento. La preocupación no es por las ideas básicas, probablemente hasta donde ha revisado Lucas, sino el ritmo narrativo y las escenas que más bien parecen intentar imitar a las más clásicas de los filmes antiguos que generar nuevas sensaciones y situaciones, un gesto muy forzado que seguro enfada al fan que espera que le cuenten cosas más interesantes en el período entre *La Venganza de los Sith* y *Una Nueva Esperanza*. Es una buena historia de traición, como debe ser la de un sith, y se sujeta en el papel clave que el aprendiz protagonizará en la Rebelión, pero no deja de cojear a cada paso, de estar ausente en toda la parte del entrenamiento, de no ser original salvo en algún giro, de no extraer emoción alguna del jugador y de llegar a un final que primero se anima y luego se torna poco creíble y nada congruente y que, sumado a la duración total del juego (algo más de seis horas), deja con ganas de más y mejor.

3 Hasta la escoria del bar se resiste! ¿No soy sith todopoderoso? ¿Por qué tengo que darle 15 tajos a uno de esos con cara de cerdo?



Bella galaxia

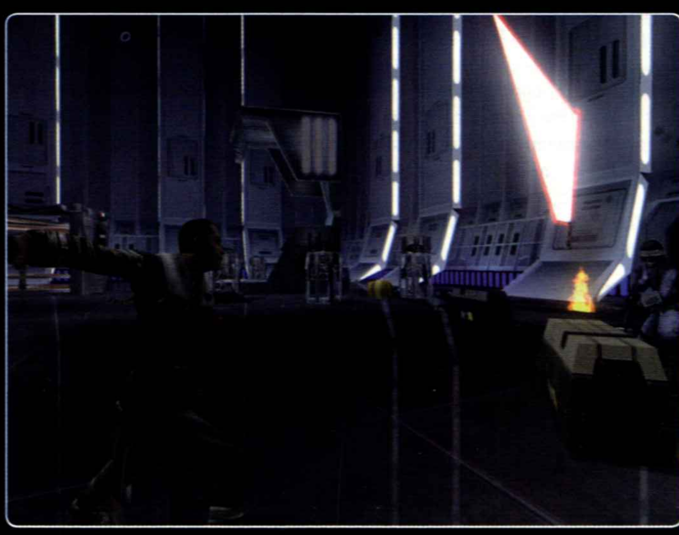
El esfuerzo de Krome sí que se nota en el apartado visual, digno de mención aparte. Aunque pueden surgir zonas regulares y monótonas (nivel 4, te volvemos a mirar), es de aplaudir que podamos disfrutar de unos gráficos a la altura de Wii. Hay luces por doquier, falsos relieves, ropajes al viento, sables chocando, rayos y explosiones, destrucción de escenarios y objetos enormes animados con calidad. Cierto es que la ayuda artística pone mucho de su parte, consiguiendo que visitemos zonas tan plásticas y oníricas como los campos de Felucia o las hierbas de Kashyyyk, siempre mejores que los fríos hierros de las estaciones espaciales y naves o las ruinas jedi.

El Poder de la Fuerza es uno de los juegos más deseados por los fans de *Star Wars* en los últimos años. Su diversión debía centrarse en las exageraciones de los poderes de un sith, y consigue que esa premisa cumpla pese a que sólo se aplique al combate y aunque no invite a realizar barbaridades en juego, como aquel destructor que todos queríamos estrellar por nosotros mismos. Sin embargo, esa dedicación exclusiva a la Fuerza puede perder novedad y diversión al adentrarse en un desarrollo con momentos muy pobres y zonas que llegan a cansar y agobiar. Como la historia tampoco rompe moldes y la duración es trágica, será la permisividad y la experimentación con los poderes la clave para disfrutar de un juego que fácilmente podría haber sido sobresaliente.

DAVID



Darth Vader nos condecora caballero oscuro, pero nosotros podremos personalizar desde tus ropajes hasta la empuñadura de tu sable, pasando por el color de su hoja. Algunas combinaciones no son muy duras para un sith...



Lanza tu sable a distancia. Gracias a la evolución de tu personaje podrás realizar mejor este movimiento cuando tienes a uno sujeto, para ensartarlo.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	ACTIVISION
ESTUDIO	KROME STUDIOS
PRECIO	49,95 €
LANZAMIENTO	19 DE SEPTIEMBRE

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

La Fuerza y las físicas se casan para que un sith novato ponga los muebles patas arriba a todos.

GRÁFICOS 8



Muy destacables. Pocas veces se disfruta con un esfuerzo así... que debería dar ejemplo a otros.




SONIDO 9

Excelente. La música a veces no casa con la acción. Pero la calidad es marca de la casa.

JUGABILIDAD 7

Ciertos problemas de cámara y control y zonas aburridas empañan una premisa divertida.

INNOVACIÓN 7

Todo lo que rodea a la Fuerza es bienvenido en un juego de Star Wars. Pero debe exprimirse.

NG EN RESUMEN

Hay que probarlo. Es muy corto y tiene errores, pero es un juego de gamberradas con la Fuerza que hay que catar en Wii. Eso sí, se lamenta otro potencial desaprovechado.



74



Regreso a la realidad En un episodio vemos cómo la malvada internet abduce a nuestros héroes a un videojuego que parodia su mundo. Es algo parecido a *Tron*, pero no te pierdas esas monedas doradas...

SAM & MAX
SEASON ONE

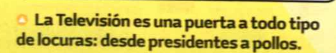
¿Perro y conejo investigan? Pasea tu puntero para saber más

Sonríe sólo porque tiene una Luger

Abrir pollos de goma con cremalleras, romper nueces a bombazos, lubricar puertas con mayonesa... las clásicas combinaciones de objetos de los juegos 'point and click' pueden tomar caminos retorcidos, pero por lo menos consiguen resultados. Lo mismo se podría decir de los juegos del género en Wii: un catálogo tan irregular que cuenta con títulos como *Y No Quedó Ninguno* y *Tunguska* antes de llegar al punto de la salida de *Sam & Max*, el primero que ha conseguido clavar su estilo.

Vigilando a los detectives

Técnicamente, los títulos mencionados eran bastante competentes a la hora de llevar a cabo la realización del concepto 'point and click'. Después de todo, no puede ser muy complicado el desarrollo de un juego así. De hecho, parece un anuncio de las funcionalidades del mando de Wii: apuntas y haces click. El problema de estos juegos no estaba en la acción de *cliquear*, sino en los objetos *cliqueados*. Si los desarrolladores no ofrecen un mundo apasionante o al menos un nivel narrativo suficientemente atractivo, el ejercicio entero es inútil. Pero si presentas a una pareja cómica formada por un par de animalillos cachondos, la cosa cambia. Su historia es el tipo de cosas que explicamos en las notas a pie[1] y el juego es sólo una excusa para desarrollar situaciones descacharrantes, una detrás de otra. Por un lado, el exceso de carcajadas puede desequilibrar la balanza a la hora de resolver momentos más serios, como algunos puzles que se tornan doblemente complicados por el paranoico ambiente donde se dan. Por ejemplo, si ayudas a un pequeño bicho te dará la contraseña que necesitas para avanzar, pero si pasas de él no tendrás acceso a los pensamientos de otros



La Televisión es una puerta a todo tipo de locuras: desde presidentes a pollos.



A Sam le pega un tiro en el pecho un traficante de armas cabreado.



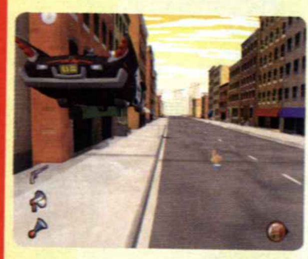
En el último episodio te espera una maquiavélica máquina recreativa clásica.

CONDUCCIÓN TEMERARIA

Las persecuciones de más alto octanaje aparecen a porrillo.



Parece que se superan en un tiempo, pero las pruebas no se acaban hasta que las resuelves. Sigue los consejos para aprovechar tus posibilidades.



Las rampas están convenientemente situadas en paralelo a las calles, y son ideales para saltar bien alto y caer como una lluvia de justicia (literalmente).



Si todo falla, prueba a poner una gorra a estos idiotas. ¿Que no funciona? Entonces quizá haya que usar un misil con la forma del monumento Washington. Quizá.



"¡Rápido! ¡Tenemos que resolver un misterio en la página 80!"

"BROMAS CON TARTAS Y NÚMEROS MUSICALES"

Bonito traje. Es raro que no lleve zapatos



Siempre armado, puedes vaciar el cargador sobre cualquier objeto.



El pollo tiene un doblador genial. Es quizá nuestro favorito.



La Mafia "limpiamafias" es muy divertida. También tiene un temazo musical.



Andando por el techo en un intento de capturar la huidiza cabeza de tu compañero.



Tatuadora, periodista, probadora de juegos... cualquier cosa, Sybil lo hace.

personajes. En otro momento, Sam se desgañita frente a un jurado al estilo 'OT' con una canción sobre el pan con mantequilla. También se pueden elegir diferentes caminos para algunos objetivos, teniendo que decidir si participamos en una comedia de TV vestidos de oveja o en un estrambótico concurso de poesía. Difícil decisión...

El caso es que *Season One* clava su estilo desde el principio. La primera hora es desternillante, con divertidos instintos homicidas de Max para llevar a cabo su misión de forma eficiente, mientras que Sam le da su contrapunto más o menos serio. No ayuda a su supuesta seriedad que Sam interpele a su compañero constantemente con su frase marca de la casa "Me estás rayando, coleguita" (traducción aproximada), el equivalente a que escribiéramos cada cuatro líneas "NGamer: el despiporre de las risas". Parece que en Telltale estuviesen obsesionados con impresionar a los seguidores más hardcore del original, obviando su sutileza.

Popurrí de historias

La estructura episódica es, de forma muy interesante, la que lo convierte en algo especial[2]. Con seis episodios separados en un disco nos esperábamos algo repetitivo, con nuestro inventario de objetos vaciándose cada tres horas y con los personajes volviendo una y otra vez al primer paso de la aventura. Sin embargo, se juega como si fuera una serie toda seguida, y los guionistas –entre los que se encuentra su creador, Steve Purcell– han conseguido repetir escenarios o bromas con éxito. Mientras que los más cínicos verán en esto un perezoso desfile de personajes repetidos, nosotros vemos esos puntos que hacen exclusiva a una serie. Las frases típicas que esperan que digan los protagonistas están ahí y no se vuelven más graciosas con su reiteración, pero están acompañadas de brillantes líneas que compensan la supuesta falta de imaginación.

Cada episodio tiene, evidentemente, recursos gráficos heredados del anterior, y en general están muy bien adaptados a la plataforma. El entorno tridimensional es sólido, y la calidad de la dirección artística es sobresaliente, al mismo tiempo que no encontrarás un píxel fuera de sitio.

Quince horas de *Sam y Max* nos han dado momentos como una elección presidencial, bromas con tartas y unos números musicales. ¿Qué otro título de Wii puede decir lo mismo? No, la versión sin censura de *Manhunt 2* no cuenta. NGamer: el despiporre de las risas.







EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	JOWOOD GAMES
ESTUDIO	TELLTALE
PRECIO	59,95€
LANZAMIENTO	29 AGOSTO

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL



¿Qué relación hay entre un antiguo niño prodigio, la Mafia y Abraham Lincoln? Sam y Max están investigándolo.

GRÁFICOS 7

Bonito diseño, a pesar de que algunas texturas te harán vomitar si las ves de cerca.




SONIDO 9

Gran doblaje y buenos efectos de sonido. También unas cuantas canciones estupendas.

JUGABILIDAD 8

Los puzles no serán problema para los veteranos, y las situaciones cómicas los secundan.

INNOVACIÓN 4

Apuntas y cliqueas. Difícilmente se puede ser original en esto, pero es muy eficaz.

NG EN RESUMEN

Por fin, un 'point and click' bien hecho. Quizá un género algo especializado –los yonquis de la acción lo odiarán– pero es uno de los juegos más divertidos de Wii.

85



1 Basado en una serie de sketches dibujados por el hermano de Steve Purcell, Sam & Max aparecieron como personajes de un comic en 1987. Como Steve trabajaba en LucasArts, metió unas cuantas referencias en las *newsletters* de la compañía y en varios títulos del género 'point and click' *(El Secreto de Monkey Island*, entre otros). Luego tuvieron su propia aventura para PC, *Sam & Max Hit The Road*. 2 *Season One* se lanzó en forma de descarga semestral para PC.

Locura Sega
Os aseguramos que se trata del diseño de personajes más colorista y fiestero que hayáis visto en una consola. Funciona a la perfección.

SAMBA DE AMIGO

Los ritmos latinos invaden nuestra Wii. ¡A bailar se ha dicho!

Hay una compañía que esté poniendo toda la carne en el asador con Wii, ésa es Sega. La compañía del erizo azul nos regala otra de las joyas de su difunta Dreamcast[1]. Un título original y divertido que recopila animadas canciones de muchos veranos, haciéndonos bailar a ritmo de maracas. Si estáis cansados de tanto guitarrear, éste es sin duda vuestro juego.

Aunque el concepto es fruto de las mentes de Yuji Naka y el Sonic Team, esta conversión ha sido desarrollada por Gearbox, los cuales han decidido añadir novedades al original. La idea consiste en mover dos maracas al ritmo de la música, teniendo en cuenta la altitud –alta, media, baja–. Unas bolas saldrán del centro de la pantalla en dirección a unos círculos de colores; cuando la bola esté justo en el centro del círculo tendremos que agitar la maraca. Así de sencillo. También hay movimientos especiales que añaden mucha diversión y variedad al desarrollo[2]. Tendremos que hacer poses, agitar endiabladamente las maracas en una dirección o realizar arcos con el brazo –movimiento conocido como "el meneíto"–. *Samba de Amigo* es un juego que requiere coordinación y resistencia. En muchas ocasiones nuestra misión es sobrevivir a una canción "cañera" que nos exige un gran esfuerzo físico. Velocidad, concentración... Nuestros sentidos se nublan con el calor de los ritmos latinos. El modo principal nos permite elegir entre tres niveles de dificultad y se divide en torneos. Cada torneo tiene seis canciones y, al superarlas, se desbloquearán más torneos y canciones para jugar en solitario, así como nuevos sonidos para las maracas.

"LO MÁS IMPORTANTE DE SAMBA DE AMIGO ES LA SELECCIÓN MUSICAL"

Papa loves Mambo

Samba de Amigo encaja a la perfección con el concepto de juegos sociales[3] que ha conseguido

Con esa sonrisa es imposible enfadarse con él

1 La última consola de Sega ha dejado algunos de los títulos más originales: *Shenmue, Jet Set Radio, Space Channel 5, Rez...* 2 Existen otros, no reglamentarios, en multijugador. Nintendo aconseja que, si jugáis contra seres queridos, nada de empujar ni hacer redoble de maracas en sus cabezas.



¿Drogas? No, pero, una vez metidos en faena sólo veréis circulitos y colores.



Al fondo hay un tío con tupé que no parece disfrutar mucho con la música.

el éxito de las consolas de Nintendo. Se han incluido nuevos modos que añaden experiencias cooperativas y competitivas. Desde el clásico modo Carrera, en el que tenemos que ir superando canciones para desbloquear nuevos temas, sonidos e ítems, hasta el modo Amor Amor, en el que un medidor nos indica el grado de compenetración con nuestra pareja según la coordinación a la hora de jugar. Por supueto, también podemos jugar las canciones de una en una, para comprobar quién consigue la mejor puntuación. Por otro lado, se han incluido minijuegos para cuando nos cansemos de bailar. Algunos ejemplos son golpear una piñata con un palo o jugar al volley playa. Los minijuegos también se pueden hacer en compañía.

Chachachá

Lo más importante es la excelente selección musical, que rescata canciones olvidadas en lo más profundo del cerebro. Te sorprenderás recordando la preciosa sueca que conociste en Torremolinos el verano pasado o el bar de carretera, donde te comiste un bocadillo con tus padres en el verano de 1999, cuando aún jugabas a *Pokémon* en la Game Boy Color. Canciones que odiabas de tanto escucharlas y que quisiste olvidar para siempre. Pero que ahora, por alguna razón, despiertan en ti un extraño sentimiento de nostalgia. Desde el mítico Ricky Martin con su "Livin´ la vida loca", pasando por "La Macarena" de Los del Río, hasta llegar a temas más recientes como el "Aserejé" de las Ketchup o "Pon de Replay" de Rihanna. Hay de todo. Algunos son temas originales, y otros, versiones o remezclas adaptadas a los ritmos fiesteros, como ocurre en el caso del tema de la película *Rocky*. Además, Gearbox ha confirmado que desde el día del lanzamiento contará con temas descargables previo pago. Una banda sonora de lujo, que os hará bailar como posesos.

Oye cómo va

Esta adaptación mejora gráficamente el original, y hace gala, como dictan las imágenes, de un tremendo colorido. Aunque bien es cierto que el apartado visual es poco importante en el juego, podrían haberse trabajado más los modelos en 3D. Destaca la aparición de los Miis, que asociaremos al personaje que hayamos escogido en el modo Carrera. El diseño de personajes es demencial: monos con gorros mejicanos, cactus con bikini, el propio Sonic, Ulala, etc. Lo único que podemos echarle en cara es que no haya salido antes del verano, perfecto para jugar durante los meses de sol y calor.



WiiMARACAS

Preparaos para sentir toda la magia de *Samba de Amigo* con este peculiar periférico



Han sido muchas las dudas sobre si finalmente llegaría a nuestro país este add-on que convierte nuestros mandos en auténticas maracas. Sega ha decidido incluirlo para que la experiencia de juego sea exactameente igual a la del título original de Dreamcast. Eso sí, necesitaremos dos Wiimandos para jugar –el control es más preciso de esta manera. Los mandos encajan a la perfección en los periféricos de plástico que, por supuesto, hacen el sonido de unas maracas de verdad. Tienen unos colores muy festivos para introduciros totalmente en vuestros bailoteos de principio a fin.



Haced caso al maestro Richard Gere. Si él es capaz de aprender a bailar para conquistar el corazón de una dama, nosotros también. Este modo es la risa.



Ni *Wii Fit* ni leches, ahora vais a saber lo que es sudar de verdad.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	SEGA
ESTUDIO	GEARBOX
PRECIO	49,95 €
LANZAMIENTO	19 DE SEPTIEMBRE

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

Ritmos latinos, personajes alocados marca de la casa Sega y unas maracas que prometen mucha diversión.

GRÁFICOS 7

Aunque carecen de importancia, están llenos de color y mejoran bastante el original.




SONIDO 8

Una buena selección de pistas que nos hará recordar muchas fiestas y veranos pasados.

JUGABILIDAD 9

Es sencillo e intuitivo, pero, a la vez, tiene la profundidad necesaria para que no aburra.

INNOVACIÓN 7

El cooperativo es genial. Es el primer juego de Wii con canciones descargables previo pago.

EN RESUMEN

Si lo que buscamos es un juego que podamos poner en una fiesta y hacer que todo el mundo se divierta y haga el ridículo, no encontraréis nada mejor que *Samba de Amigo*.





3 ¿No se te da bien el *Guitar Hero*? ¿Quieres vengarte de ese amigo fanfarrón que se pasa el modo experto con los ojos tapados? Entrena a *Samba de Amigo* ahora que puedes y humíllale con las maracas.



Variedad Spore es el nuevo sello de Maxis creado por Will Wright. Sí, el creador de *Los Sims*. Por lo que no os extrañará que el concepto principal sea la personalización.



En los combates debes mover el stylus sobre tu enemigo para atacarle. El trazo grueso es que has hecho daño.



Encuentras partes del cuerpo tras las batallas, porque te la dan otras especies o desenterrándolas en el suelo.

SPORE

La evolución del universo según tu criterio

Antes de encender tu DS para jugar a *Spore Creatures* lo mejor que puedes hacer es olvidarte de que hay una versión para PC. *Creatures* no es simplemente una de las partes de su hermano mayor de ordenador; tiene los elementos necesarios para que se le considere un juego independiente. Sí, su origen está en la parte de Criaturas y sí, lo mejor que tiene es el editor, pero es muchas otras cosas. Maxis ha unido a los elementos más fuertes del concepto dos factores que han hecho triunfar a numerosos juegos de las consolas de Nintendo: el afán de coleccionar y la resolución de puzles. Ambos son necesarios para ir avanzando por el juego y lograr lo que ansías: diseñarte una criatura a tu gusto, ponerle nombre y lanzarla a la CWF de Nintendo para que recorra el mundo.

En tu camino te encuentras con distintas especies con las que debes trabar amistad o combatir, y también debes superar retos a tu inteligencia para cumplir tu objetivo.

Y es aquí donde *Spore Creatures* te ofrece toda una orgía del coleccionismo: por un lado patas, brazos, bocas, ojos y hasta diversos adornos para tu criatura, por otro planetas y especies con las que te has encontrado, y por un tercero diversas medallas que te dan con cualquier motivo[1], como los logros de 360.

Como no podía ser menos en esta composición que Maxis ha creado utilizando los elementos que mejor han funcionado en DS, *Creatures* incluye un minijuego musical: cuando debes hacerte amigo de una especie emites un canto y el otro ser responde con signos amistosos que al final llevan al minijuego de la amistad en el que debes golpear con el stylus unas flores justo cuando llegan a ellas unas bolas parpadeantes no aptas para epilépticos. Según los atributos sociales de tu criatura (es decir, según los ojos que hayas elegido para ella) el minijuego será cosa de niños o algo casi delirante. El factor social es básico en el juego, porque si trabas buenas relaciones con otra criatura puedes

> **"TU CRIATURA DEBE IR EVOLUCIONANDO EN CADA MUNDO PARA ADAPTARSE"**

Fijaos que delicia de criatura. Se ve así de bien porque es de la versión PC



1 Probablemente ganes la de "derrota en combate a uno de cada especie" y tu vecino el manco la de "recibe un montón de daño por terreno peligroso". 2 Si decides bajar contenido de otros jugadores te saldrá el mensaje: "Revisando la información de ADN en busca de un lenguaje soez". Maxis y Nintendo velan por las buenas costumbres y por que no llenes tu DS de gigantescos miembros sexuales.

BÁJATELOS A TODOS

Como si de un Pokémon se tratase, Spore te incita a conseguit todas sus criaturas

Para utilizar el wifi de Nintendo y ver criaturas hechas por otros jugadores debes entrar en la opción de "cambiar"². Y te encontrarás sorpresas como la belllísima y compensada araña creada por un tal WillWright (¿te suena?), que parece creada con un juego diferente al horrible bicho con el que jugamos nosotros, lleno de patas defensivas y aguijones de ataque. Pese a todo, te sorprenderá ver lo bien que funcionan las criaturas que creas en movimiento y como la mayoría de las veces tienen algo especial, por feas que sean. Nunca se quedan paradas; incluso aunque las diseñes sin patas darán graciosos saltitos.





Cada parte del cuerpo (menos los adornos) tiene unas características que la hacen especialmente indicada para cada escenario del juego.



Los puntos de cuerpo (columna azul) marcan el límite de los elementos que pues añadir a tu criatura.



Si dedicas al editor un tiempo, puedes lograr criaturas realmente complejas utilizando pocos puntos.



En la Sporepedia puedes ver las especies que te has encontrado,sus características y cómo has interactuado

convencerla para que te acompañe por el resto del planeta y te ayude en las luchas. Además, si insistes lo suficiente, en ocasiones la otra especie puede darte nuevas piezas que añadir a tu colección.

Evolución

Cada una de las partes que te vas encontrando tiene unas estadísticas (ataque, defensa, metabolismo...) que te permiten ser más potente en combate, caminar sobre superficies específicas sin morir o disponer de unos biopoderes muy útiles en las luchas. Tu criatura debe ir evolucionando para adaptarse: en unas ocasiones serás parecido a un chocobo y en otras serás más similar a un limo.

Aún así, la verdadera estrella del juego es el editor, en el que puedes en cualquier momento cambiar los atributos de tu criatura según lo requiera el escenario. Tu criatura va subiendo de nivel cuando realizas alguna acción "inteligente" lo que te permite añadirle cada vez partes más complicadas del cuerpo o con mejores atributos.

El editor está diseñado con una simplicidad pasmosa para colocar cada parte de la criatura, aunque sea a costa de poder hacerlo con refinamiento. Cambias completamente su aspecto en un minuto, incluyendo detalles como el color de las uñas o el tamaño de los brazos. Si te gusta mucho lo que has creado, añades tu criatura a tu zoo, y después puedes compartirla con otros jugadores. *Spore Creatures* no es un juego para crear criaturas y que la vista disfrute, es más un campo de pruebas. Es un desafío a tu creatividad y tu capacidad de análisis. Para poder diseñar la especie que quieras, te va a costar conseguir los ingredientes, pero disfrutarás mientras lo haces.

SYBIL



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	ELECTRONIC ARTS
ESTUDIO	MAXIS
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

Una buena aventura con un as en la manga: el sorprendente editor de criaturas.

GRÁFICOS 6

Las criaturas son tipo paper, con un diseño en 2D bastante plano, la verdad.





SONIDO 6

Nada extraordinario, la banda sonora puede llegar a ser crispante en ocasiones.

JUGABILIDAD 8

Se echa en falta mayor control de la cámara en el editor y necesitarías un mínimo zoom.

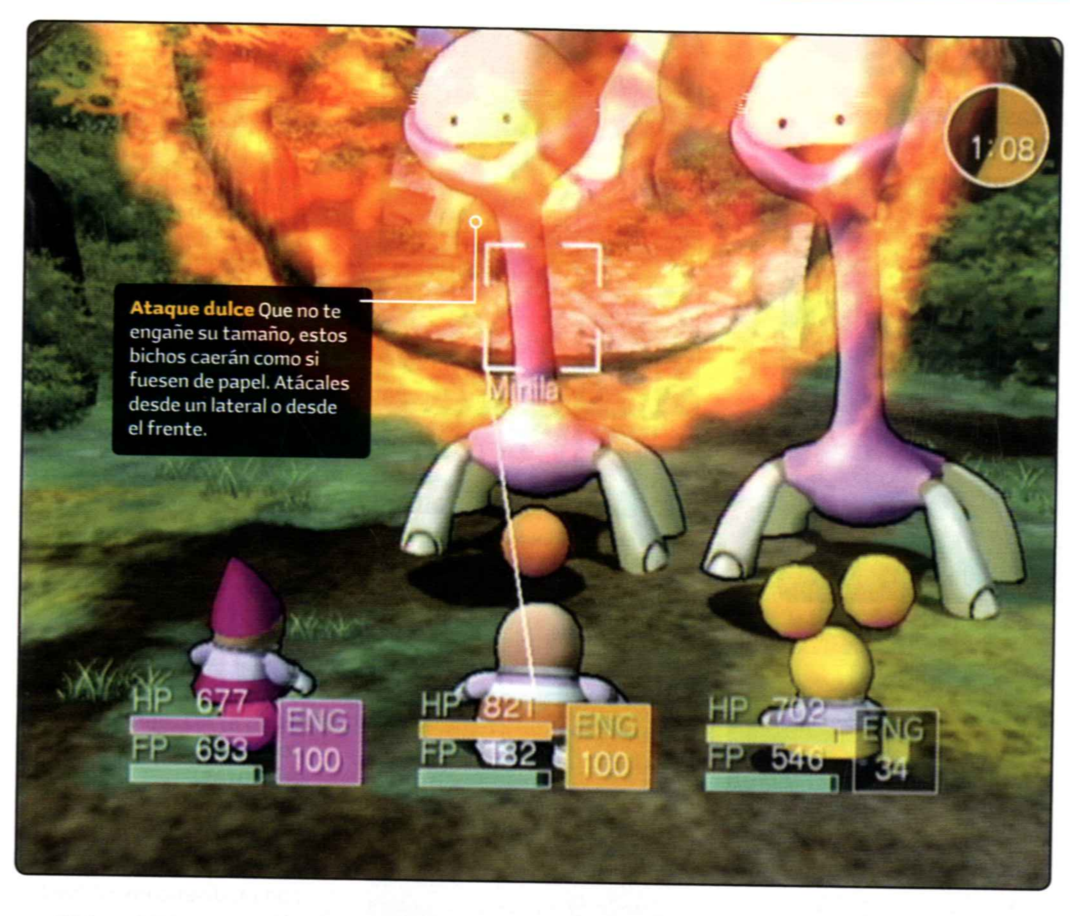
INNOVACIÓN 9

La facilidad para modificar y reconstruir la criatura puede llevar al éxtasis.

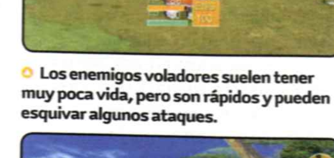
NG EN RESUMEN

Complementa el editor con una historia llena de puzles algunas veces frustrantes, pero nunca se hace aburrido por la posibilidad de cambiar a tu criatura en cualquier momento.

78



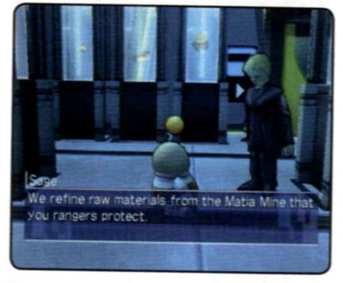
Ataque dulce Que no te engañe su tamaño, estos bichos caerán como si fuesen de papel. Atácales desde un lateral o desde el frente.



Los enemigos voladores suelen tener muy poca vida, pero son rápidos y pueden esquivar algunos ataques.



Al empezar, te enfrentarás a criaturas gelatinosas, pero pronto te enfrentarás a enemigos mucho más grandes...



Nuestro héroe con trabajos se abre camino a través de los rangos de Ranger.

OPOONA

Los peculiares RPG japoneses ahora vienen con bombones gratis



Éste es uno de los enemigos de la Dark Rogue, pero a nosotros nos parece un árbol de Navidad...

Por los escasos detalles de su argumento, *Opoona* no parece ser un RPG muy especial: chico joven, destinado a convertirse en guerrero, que se ve separado de su familia en un desastre y empieza su vida de nuevo en un mundo bajo la amenaza de un gran mal y bla bla bla[1]. Pero, en realidad, *Opoona* va mucho más allá de esas escuetas descripciones y del patrón de los RPG: es algo especial, uno de los juegos más encantadores de este año.

Lo primero que llamará tu atención es su atractivo visual. La Wii da lo mejor de sí misma con diseños audaces y colores brillantes, y los gráficos en cel-shading de *Opoona* dan vida a un mundo único. Te encontrarás, claro está, con más de un guiño a la serie *Mother* de Nintendo, pero en general, tanto las Domes (las ciudades en las que viven los habitantes del mundo de Landroll) como los entornos exteriores con forma de mazmorras, son creaciones originales. El sonido es excepcional: cada escenario tiene un tema de fondo mágico la recurrente melodía de combate no cansa ni siquiera después de oírla 200 veces. Además de todo esto, habrá elementos artísticos públicos ocultos por todo el mundo esperando a ser descubiertos, lo cual añade diversión a las extravagancias aleatorias del juego.

> **"LLAMARÁ TU ATENCIÓN SU ATRACTIVO VISUAL"**

Rangos de Ranger

Opoona gira en torno a cosas públicas. Hay una aventura principal, en la que se narra el avance de nuestro joven héroe a través de los rangos de Ranger (la clase guerrera de Landroll), hasta llegar a su inevitable enfrentamiento contra el gran mal. Pero la mayoría del tiempo que pasemos en el mundo estaremos realizando los trabajos que nos pide el entorno, haciendo amigos e influenciando a

1 Si pudiésemos registrar esa temática, sacaríamos tajada de la mayoría de los RPG del mundo. Sería nuestra. ¡Nuestra, os decimos!
2 La verdad es que esto no es cierto. En el mundo real, si tienes cultura e integridad, no tienes derecho a ser famoso.

BOMBONES OPOONA

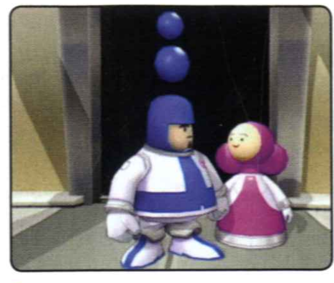
Utiliza un dulce para golpear a tus oponentes hasta la muerte; igual que en el colegio.



El sistema de combate activo con bombones se controla con el stick analógico del nunchaco, y tus movimientos determinarán la dirección y la velocidad del arma; al cargarla, hará más daño y será más rápida, pero tardarás más en recuperarte del ataque, y viceversa. La precisión y la dirección son cruciales, porque aunque los ataques son por turnos, con un buen ataque aéreo podrás evitar que los enemigos realicen los suyos; una táctica esencial cuando te enfrentas a grupos numerosos.



○ *Opoona* tiene bombones para usar como armas, pero los humanoides tienen que apañárselas con espadas de Ranger.



○ Oh, mira, si son Dadeena y Momeena, los padres de Opoona. Fíjate bien en ellos antes de que desaparezcan.



Son of Sun es otro enemigo de la Dark Rogue. Parece que lleva un gorro de fiesta



○ Durante el juego, en ocasiones aparecen algunos personajes estresantes; especialmente, uno que lleva el ukelele y que es demasiado protector.

la gente; todo ello mientras crece nuestra "integridad, arte y fama" personal. La respuesta de los demás personajes del mundo dependerá de estas variables[2].

A medida que la aventura principal se aproxima a su clímax, será crucial que tengas una buena relación con la gente y que esté dispuesta a confiar en ti. *Opoona* no es un juego profundo, pero sí que tiene unos cuantos momentos difíciles en los que las acciones de los personajes (y las tuyas) tienen consecuencias más allá de la norma.

Esto también se puede aplicar a las diversas ocupaciones. A medida que visitas más Domes, habrá diferentes licencias de especialización, desde ser un lobo de mar hasta trabajar en el equivalente de McDonalds. Éstas varían, pero serán más envolventes a medida que mejoras tu rango. No obstante, pronto ascenderás y te encontrarás trabajando en un hotel, encargándote del servicio de habitaciones, corriendo escaleras arriba con una caja de delicado equilibrio, mientras esquivas a todos los residentes que pueblan los pasillos.

Los trabajos también te enseñan habilidades que necesitarás en otras aventuras, así que hay un beneficio tangible si te dedicas a profundizar en el mundo de *Opoona,* en vez de atravesar sin más las misiones principales.

De combates

Aunque las batallas aleatorias están en la lista de "diez cosas que odiamos en los RPG[3]", en esta ocasión se libran de la quema gracias al excelente sistema de bombones (ver "Bombones Opoona") y la curva de evolución de tus personajes. Éstos aumentan sus habilidades de forma constante, y las diferencias son más notables en pantalla. Lo mejor de todo es que la pantalla de estado te permite comprar un número cualquiera de capas, que evitan que los enemigos te vean, y taxis "de bolsillo" que te llevan de un lugar a otro (así nos libramos de las batallas aleatorias).

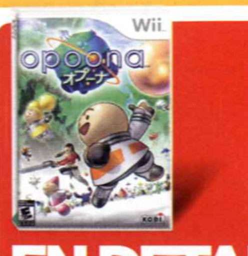
Por último, *Opoona* ofrece tres sistemas de control diferentes: nunchaco, Wiimando y nunchaco, y mando clásico. El nunchaco por sí solo es tan efectivo que ni utilizarás los otros dos. *Opoona* no es menos complejo que cualquier otro título del género en cuanto a estadísticas, listas de objetos y paseos por el mundo; así que el hecho de que su sistema de control esté tan bien adaptado a un simple analógico y dos botones, es objeto de estudio en cuanto a diseño eficaz. El sistema de control con una mano levantó muchos debates en torno a *Opoona,* y ahora es el mayor cumplido que se le puede hacer.

Con todas estas innovaciones y su evidente encanto visual, cabría esperar que *Opoona* sea un éxito de ventas. Pero, a juzgar por las ventas japonesas[4], *Opoona* parece estar destinado a ser un fracaso comercial, y que en unos años se hable de él como un juego de culto.

STANTON



3 Otras cosas de la lista: pelos de punta, amnesia, larguísimos nombres inventados y personajes Disney.
4 Según la Wikipedia (fuente de toda verdad), menos de 10.000 copias en su país natal.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	VIRGIN PLAY
ESTUDIO	ARTE PIAZZA
PRECIO	59,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

Un RPG poco convencional, encantador y sorprendente a nivel visual, que ofrece su particular visión del género.

GRÁFICOS 9

Su trabajo artístico podría ser la excusa perfecta para comprarte un cable de componentes.




SONIDO 9

Hitoshi Sakimoto nos ha deleitado con su mejor trabajo hasta la fecha.

JUGABILIDAD 7

Los combates aleatorios transmiten una gran sensación de crecimiento del personaje.

INNOVACIÓN 9

El sistema de control muestra la vaguería de los desarrolladores. El de combate requiere más atención.

NG EN RESUMEN

Necesitas sumergirte en el mundo de *Opoona* para sacarle el máximo jugo; pero si lo haces, no hay ningún otro RPG tradicional para Wii que lo iguale.




La bella Luna es mucho más refinada que el tosco Ham, experto en ataques físicos.

SPACE CHIMPS

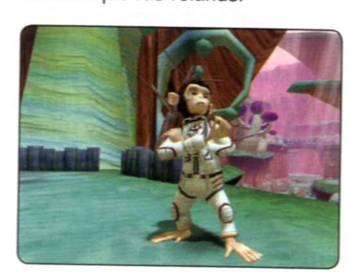
Sacrificados por un fin mayor

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	WARNER INTERACTIVE
ESTUDIO	BRASH ENTERTAINMENT
PRECIO	44,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

Dentro de la media de calidad de los videojuegos basados en películas, *Space Chimps* tiene calidad aceptable. Tampoco es mucho decir, teniendo en cuenta que esa calidad no es excepcional. Contiene ideas correctas que se plasman de forma en ocasiones molesta e inadecuada, producto tal vez de un desarrollo no demasiado exigente. Hasta los extras, trajes para los protagonistas y un juego arcade, parecen no encajar.

Lianas espaciales

Las plataformas son quizás la que más se resienten por una programación incorrecta. No siempre logras ver hacia donde tienes que saltar ni puedes calcular bien las distancias[1], y cada salto se convierte en un acto de fe y te verás obligado a mover la cámara intentando averiguarlo. Sin ser tan irregular, es complicado también el control en las fases de Luna en que vas volando.


El guión es caótico. Los personajes aparecen en un planeta y son atacados.

Cuando Ham y Luna atacan, el juego cobra más consistencia. Ham ataca cuerpo a cuerpo y Luna lo hace a distancia, lo que te da la oportunidad de ponerte en primera persona. Los enemigos no pasan de ser simplísimos obstáculos que liquidas con un combo.

Lo mejor son las escenas de vídeo, algo lógico teniendo en cuenta que se trata de un videojuego desarrollado para acompañar al estreno de una película, y la música, aunque acaba siendo repetitiva y no suele ir de acuerdo con lo visto en pantalla. *Space Chimps* es un juego con un PEGI 7+, lo que tal vez indique en



este caso que los menores de esa edad pueden terminar frustrados con un juego no demasiado pulido.

VEREDICTO

GRÁFICOS	6
SONIDO	5
JUGABILIDAD	6
INNOVACIÓN	0

RESUMEN

Un juego al que parece que le ha faltado desarrollo. Sólo para entusiastas de la película y chavales no muy exigentes.

54

MR SLIME JR

Sí, ese es su nombre: Mr. Slime



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	EIDOS
ESTUDIO	LEXIS NUMÉRIQUE
PRECIO	29,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE


Golpead a los enemigos con uno de los muchos puños de repuesto de Mr. Slime.

Imaginaos *Donkey Kong: Jungle Climber* pero con un héroe viscoso en lugar de un mono gigante; os valdrá para haceros una buena idea sobre de qué va *Mr. Slime Jr.*

Tocad la pantalla para unir los múltiples brazos de Mr. Slime a las pequeñas clavijas amarillas que marcan el camino a través de los niveles. Tocad de nuevo para separarlas, provocando que salte gracias a su elasticidad. Es un concepto realmente simple, y no es muy difícil aprender a guiarlo por el escenario con tanta fluidez como cabría esperar de una bola de mocos animada.



Mr. Slime contra los genéricos robots franceses con cabeza de hélice.

Aunque Mr. Slime no es que sea el más agradable de los personajes, el juego es bastante sólido y nos ofrece sorpresas de vez en cuando.

Un tiro al aire

Algunas áreas poseen abanicos que afectan el recorrido de Mr. Slime cuando se suelta de sus asideros. En otros lugares, tendréis que llevar objetos pesados, lo que hará más difícil balancearse entre las clavijas. También están las zonas donde tendréis que estirar a Mr. Slime como a una goma y enviarlo a través de los huecos hacia la siguiente clavija disponible. No estamos seguros de cuánto



durará su capacidad de diversión pero, mientras dura, *Mr. Slime Jr* es una experiencia satisfactoria.

VEREDICTO

GRÁFICOS	6
SONIDO	5
JUGABILIDAD	7
INNOVACIÓN	7

RESUMEN

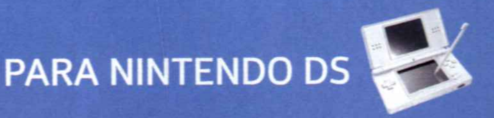
Laberintos de puzles basados en la física, con un héroe algo extraño y un control satisfactorio. Merece una secuela o dos.

70

1 Los programadores sabrán por qué han decidido que haya lianas en un planeta desértico. Claro, como cuelgan de la nada, es muy difícil saber si podrás engancharte a ellas o no desde donde estás.

GANA UN PACK GRAFFITI DE ARDISTEL









¡SORTEAMOS 12 PACKS!

Mándanos el cupón con tus datos y entrarás automáticamente en el sorteo de uno de los 12 packs que sorteamos

CÓMO PARTICIPAR

Para participar en el sorteo sólo tienes que enviar este cupón rellenado con tus datos personales a la siguiente dirección: Revista NGAMER. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. El resultado del concurso será publicado en el **número 14 de NGAMER.**

Nombre:

Apellidos:

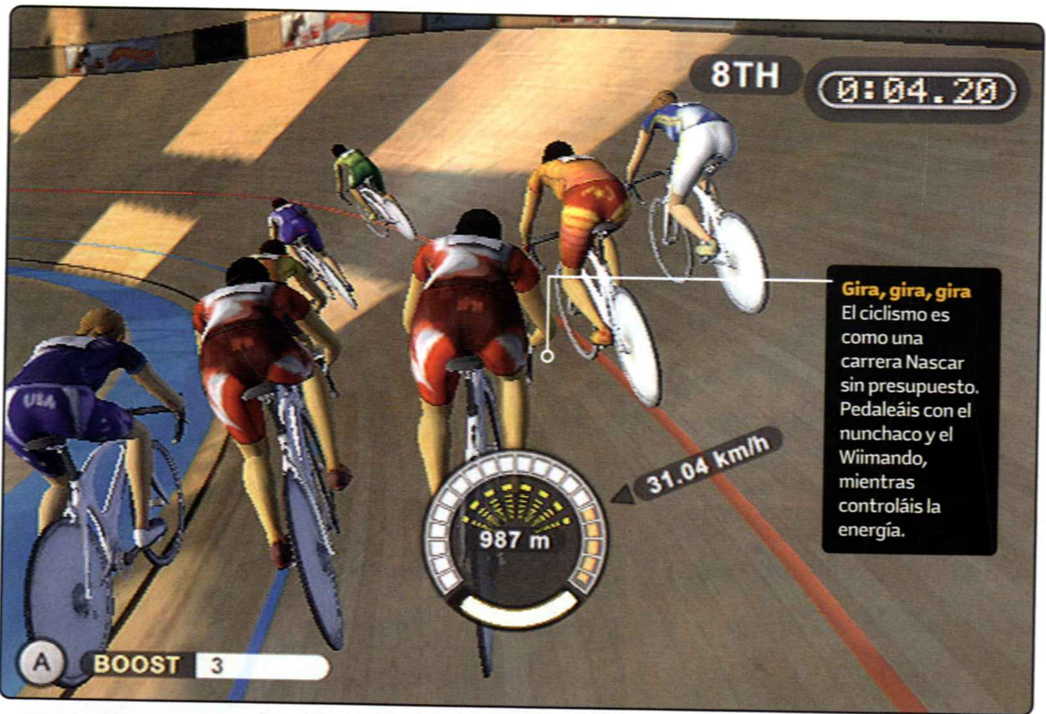
Tel.:

Dirección:

Población:

Provincia:

Edad: E-mail:



SUMMER ATHLETICS

El verano ya llegó, ya llegó ya llegó; y la carrera comenzó, comenzó, comenzó...

El control de movimiento puede haber reanimado el género del atletismo, pero comparado con la propuesta de *Mario & Sonic* de Sega, *Summer Athletics* es tan agradable como un litro de leche cortada. Parte del problema reside en el sistema de control, aunque no sea malo de por sí. De hecho, en comparación con la competencia, los movimientos son agradables e intuitivos. Pero el manual de instrucciones es más o menos del tamaño de las Páginas Amarillas de Beijing. Esto hace que cada prueba sea unas 206 veces más confusa de lo que es.

Desarrolladores: Si pretendéis cortar vuestras pruebas en múltiples partes, cada una con su propio sistema de control, ¿tanto os cuesta dar pistas en la pantalla?

Se da mucha importancia a las pruebas multijugador[1], y por suerte todas ellas vienen desbloqueadas (así nos evitan el azote de los party games de Wii). Por desgracia, no es lo bastante accesible para ser un éxito en nuestras fiestas, pero en grupo, tendremos más posibilidades de entender los tutoriales.

Difícil en la pista

Los jugadores pacientes, sin embargo, encontrarán cosas buenas. Entre las 25 pruebas, hay pocas malas (aunque lo más amable que podemos decir del tiro con arco es que a veces funciona). La natación requiere que bajéis los controles para tiraros y que luego imitéis los movimientos de natación con vuestros brazos. Hace falta menearse como un chimpancé, pero la imagen que daréis será la de andar cloqueando cual gallina, así que cerrad las cortinas[2].

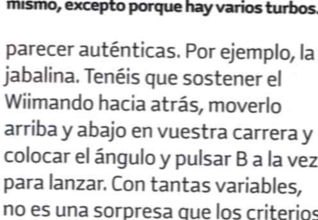
Al otro extremo del espectro, se encuentran las pruebas de lanzamiento, que se desesperan por parecer auténticas. Por ejemplo, la jabalina. Tenéis que sostener el Wiimando hacia atrás, moverlo arriba y abajo en vuestra carrera y colocar el ángulo y pulsar B a la vez para lanzar. Con tantas variables, no es una sorpresa que los criterios para el éxito sean algo imprecisos.

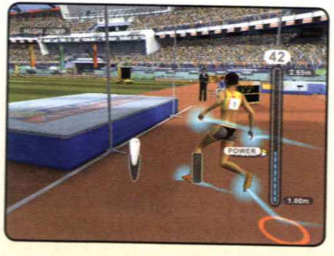
Sin la licencia oficial de Beijing 2008, podría haber salido algo peor que *Summer Athletics*. De hecho, se parece mucho a la propia ciudad de Beijing: llena de cosas por ver y por hacer, pero con una cara oculta al turista que puede llegar a revelarse en el momento más inadecuado.

ALEX



También hay un modo Arcade. Es lo mismo, excepto porque hay varios turbos.





El salto de altura en todo su esplendor. Acabamos por abofetearnos con la barra.



1 El modo para un jugador tiene toques de subida de nivel y la habilidad de diseñar una gama de atletas horrendos. 2 Para las pruebas de trampolín tendréis que sacudir los mandos siguiendo las anotaciones. Es divertido, aunque se parece a la natación lo mismo que tumbarse en una cama de rayos UVA.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	PROEIN GAMES
ESTUDIO	49GAMES
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS





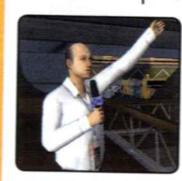

VISTAZO GENERAL

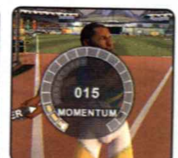
Una prueba atlética y veraniega donde se compite por medallas de oro. Si existiese dicha prueba. ¿Qué? Ah.

GRÁFICOS 2



Summer Athletics es tan horrible que podría transformar a Medusa en piedra. No, en serio.





SONIDO 4

¡Piiiiip! ¡Splish splash splosh. Splish splash splosh! ¡Piiip! Y fin. Eso son las pruebas de pista.

JUGABILIDAD 6

Hay variedad. El control de movimiento es sensato, aunque con ciertas restricciones.

INNOVACIÓN 6

Unas buenas ideas, pero está contento de tomar alguna pasada convención del género.

NG EN RESUMEN

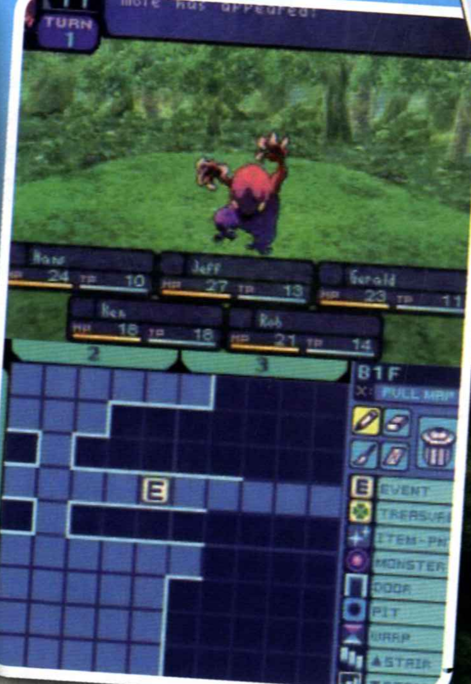
Demasiado confuso como para llegar a cambiar vuestra percepción. ¿Adoráis las Olimpiadas? ¿Odiáis ver a Mario? Podría ser peor.





PARA NINTENDO DS









CÓMO PARTICIPAR

Para participar en este sorteo sólo tienes que enviar este cupón con tus datos personales a la siguiente dirección: Revista NGAMER. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. El resultado del concurso será publicado en el **número 14 de NGAMER.**

Nombre:

Apellidos:

Tel.:

Dirección:

Población:

Provincia:

Edad: E-mail:

GLOBUS COMUNICACIÓN ,S.A. le informa que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerle un mejor producto. Puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1º . 28010-Madrid.





Mándanos el cupón con tus datos y entrarás automáticamente en el sorteo de uno de los 10 juegos que sorteamos

"El creador de criaturas de Spore trae la pesadilla a Nintendo"
¡MUTANTES! PÁG 78

UNIVERSO

NGAMER FÓRUM

¿Encontraste algo que quieras compartir con el mundo? Visita nuestro foro en:

www.ngamer.es

Se acaba el verano! Pero nuestras 20 Experiencias Nintendo siguen aquí, esperando arrancar una sonrisa a cualquiera que se aventure en sus páginas. Pero eso no es todo; y es que hemos elaborado una gran guía para que no os perdáis cuando hagáis vuestra peregrinación hasta la cuna del videojuego. Con la guía NGamer de Tokio podréis curiosear, desde la comodidad de vuestro sofá, las tiendas más interesantes de los principales barrios. Más allá del archiconocido Akihabara. Y, como estamos acostumbrados últimamente, también os ofrecemos un experimento de lo más variopinto: ¿Queréis saber qué ocurre si intentáis crear personajes de Nintendo con el creador de criaturas de *Spore*? Quizá nunca superéis lo que vais a ver. Quizá nunca lleguéis siquiera a la página 80...



LA PÁGINA 80

PÁGINA 80

¡En este mundo sólo hay lugar para un Snake, y un Reggie Fils-Aime! ¡Snake! ¡Snaaaaaaaaaake!

ÍNDICE

20 EXPERIENCIAS NINTENDO

PORQUE NINTENDO LO VALE.





Los rumores dicen que la GameCube de la próxima generación tendrá 893.247 puertos para mandos

1 LA CUNA DE LA VIDA

Nuestros compañeros de la revista EDGE han tenido el detallazo de cedernos estas fotografías del ya inexistente cuartel general de desarrollo de Smash Bros de Sakurai. Puede que algunos sólo veáis hileras de televisores HD y sillas giratorias, pero nosotros vemos el lugar de nacimiento de uno de los mejores títulos de la Wii. Y, por el amor de Dios, fijaos en semejante cantidad de mandos de GameCube; ¡no cabe duda de que es el mejor modo de jugar a *Brawl*!

2 TABLA DE PONG

Mucha gente se ha dedicado a crear arte relacionado con el Pong; los ejemplos más destacables incluyen la máquina PainStation, que les da un latigazo en las manos a los jugadores al perder una bola, y algunos relojes muy monos, ediciones limitadas, que permiten jugar al Pong en sus pantallas LCD al mismo tiempo que te dan la hora. En este caso, se trata de una mesa con miles de LEDs y un par de paneles táctiles. Se puede ver en el Museo de Arte Moderno de Nueva York.

tinyurl.com/6y2lsa



¡QUEBRANTA ESPALDAS!

1 Al leer esta historia, uno de los redactores de NGamer comenzó a reírse al recordar un incidente acontecido en el colegio; estaba en clase de manualidades, donde había que hacer punto de cruz, pero ésta tuvo que ser cancelada después de que un niño se cosiese un dibujo de un gatito en sus pantalones, con mucho estilo pero sin querer. Esperamos que no sea cirujano a día de hoy.



"Aventúrate por las tiendas y barrios más conocidos de Japón"
GUÍA NGAMER DE TOKIO PÁG 74

NINTENDO

3 LINK AL PUNTO

Una lectora de NGamer hizo con punto esta curiosa cosa basada en *Zelda* como trabajo que necesitaba para la carrera. ¡Qué forma tan fácil de licenciarse! Consiguió el doble de créditos por hacerlo. Buen trabajo[1].

Un bordado de Zelda perfectamente fiel, pixel a pixel. ¿Será la última moda en las universidades de todo el mundo?



4 STILL ALIVE

Habíamos ignorado completamente el juego de PC Portal hasta que nos topamos con esta versión 2D para DS realizada por fans. Su título es Still Alive, y se trata de un proyecto muy profesional. Colocas portales, saltas a través de las paredes y recoges trozos de tarta para completar sus puzles de una sola pantalla. Es ingenioso y obliga a pensar mucho, y podréis diseñar y descargar vuestros propios mapas. Si tenéis acceso a algún aparato para jugar a homebrew en DS, deberíais probarlo; es lo bastante bueno como para ser un juego comercial. *tinyurl.com/6mx76r*

Si os preguntabais qué tenía de especial Portal para PC, probad esta versión 2D para DS, Still Alive.

Cake (catch all of them to clear the level)
Blue portal
Simple Wall
Finish Line
Portal Gun
You
Red portal
no portal walls

¡Dota a tu DS de unos lujosos ribetes de cuero del antiguo Japón!

5 FUNDAS KIMONO

Son las fundas de DS con más estilo que hayamos visto jamás. Gorditas y cómodas, están basadas en los diseños de los kimonos tradicionales, y tienen cubiertas tejidas con ribetes de cuero. Sencillas, con mucho estilo y un poco caras: su precio es de 7.350 yenes, unos 40 euros.
visavis.jp



La conferencia Handheld Learnin: educando a alumnos que no pueden estarse quietos.



6 PARA LOS QUE PUEDEN...

Profesores, jums... Ganan montañas de dinero, acaban de trabajar a las 2 de la tarde y tienen unos seis meses de vacaciones al año. Una vida fácil, sin duda. Y aún por encima, si se registran en la conferencia Hanheld Learning, que tendrá lugar en Londres entre el 13 y el 15 de octubre, recibirán una DS gratis y una copia de Brain Training. Perfecta para la próxima vez que estén sentados, con los pies sobre la mesa, en huelga.
handheldlearning2008.com

7 MOSAICO DE MARIO

Formado por pequeños cuadrados individuales de papel, dos personas se pasaron tres meses creándolo. Sí. En este link de YouTube, podréis ver un vídeo acelerado de su creación, además de echar un vistazo al trabajo terminado. Tres meses...
tinyurl.com/4q4uco



¿Qué la batería de la DS todavía no ha acabado de cargarse? ¡Pues hagamos un mosaico de Mario!

8 HUEVERAS SUPAN MARIO

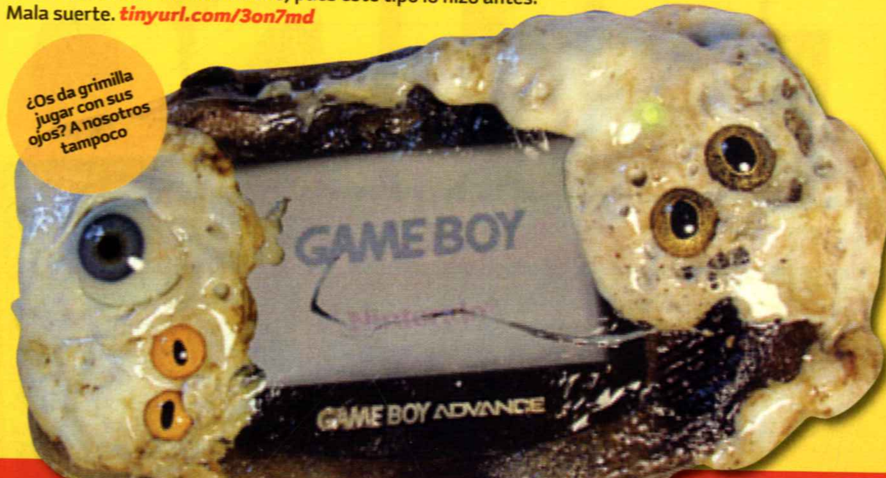
Un lector de NGamer nos ha informado de una huevera falsa de Mario que data de principios de los 90. Nunca supimos que se podrían obtener beneficios en el negocio de las hueveras.



¡SOLDADOS DE MARIO!

9 GBA MUTANTE DERRETIDA

¿Se os ocurrió alguna vez meter la GBA en el microondas durante unos minutos a ver qué pasaba con la radiación[2]? ¿Y se os ocurrió coger esa GBA derretida y ponerle ojos y vísceras para adornarla y convertirla en tecnología orgánica que sería capaz de ponerle los pelos de punta a Akira? ¿Lo habéis hecho? Bueno, pues este tipo lo hizo antes. Mala suerte. **tinyurl.com/3on7md**



¿Os da grimilla jugar con sus ojos? A nosotros tampoco

10 DISEÑOS WRIGHT

Los aficionados de Phoenix Wright de court-records.net (una de nuestras páginas de aficionados favoritas) han publicado los participantes para su concurso anual "diseña un personaje". Una colección de fan art, sprites y fanfics, todos ellos acompañados de una extensa guía para situar a dicho personaje en el universo Wright/ Justice. Nos gusta especialmente Ivory Crafte, fiscal y escultora, y la Dra. Noa Laht: pianista y juez de instrucción. **www.court-records.net/occontest08.htm**



¡Tu bien elaborada defensa no significa nada!



¿Y ESA CARA TAN LARGA?

11 MINI-MII

Mike Myers, ¿os acordáis de él? A diferencia de sus películas en los últimos cinco años, el cómico de finales de los 90 sigue vivito y coleando. Mientras promocionaba su última película (ya sabéis, esa en la que pone una de sus cuatro voces graciosas), Myers habló de su amor hacia la Wii antes de enseñar su propio Mii. "Una representación terrorífica", asegura. No está equivocado.





12 SÍ, ES ELLA

En nuestro intento de ofreceros el abanico más amplio de sucesos Nintendo, en ocasiones nos vemos obligados a adentrarnos en terrenos muy sórdidos. Un claro ejemplo de esto es la chica Wii Fit (grabada en vídeo, para satisfacción de toda la población masculina de Internet). Sorprendentemente, una bibliotecaria de EEUU, del mismo nombre que esta chica, se ha visto asediada en Facebook por los calentorros usuarios de YouTube de todo el planeta. Dios bendiga la era digital. **tinyurl.com/5948dh**



Enhorabuena, señorita. Bien hecho. Muy buen trabajo. ¡La felicitamos!



13 DECLARACIONES POLÍTICAS

No tenemos ni idea de cómo funciona la política estadounidense (¿son cosas nuestras, o llevan ocho años haciendo campaña?), pero sí sabemos que conseguirían nuestro voto con cosas como éstas. Este tal Obama no debe de ser mala persona; tiene un champiñón verde en su slogan. Estamos seguros de que la frase de "It's-A-Merica" le supuso la victoria a Roosevelt en 1933. **www.cafepress.com / www.thinkgeek.com**



¿Todavía podemos votar por Eisenhower? Es que tiene el nombre más guay

14 MODELO DE PRIME

Nadie se atreve a meterse con la nave de Samus, cargada de misiles. Si tuvieses este precioso modelo en tu poder, nadie se atrevería a meterse contigo. Bueno, siempre y cuando te enfrentases a alguien que fuese también un modelo de 25 centímetros. Tiene 50 LEDs funcionales para dotar de vida luminosa a este aparato metálico; sin duda, vale (más o menos) todos y cada uno de los 300 euros que toca pagar para comprarlo. **www.first4figures.com**

INTER-GALÁCTICO

2 ¿Lo habéis hecho? Bueno, vale, entonces no tiene sentido avisaros de que no es precisamente algo muy inteligente; posiblemente lo hayáis descubierto vosotros solitos...



15 BEBÉ EN EQUILIBRIO

Tim Schafer (el cerebro responsable de Full Throttle y Grim Fandango) ha utilizado niños pequeños en la balance board. El director de Double Fine ha dejado a un lado su actual proyecto de nueva generación, Brutal Legend, para dedicarse a burlarse de la incapacidad de su hijo a la hora de superar las pruebas del juego. **tinyurl.com/4qwxh5**



Bien tapadito, para asegurarse de que obtiene la máxima movilidad.

16 SUPER MARIO INFLADO

Esta selección de salchichas de colores, de aspecto bastante desagradable, es en realidad la representación de la mascota de Nintendo realizada por un artista de globos. A nosotros nos recuerda más a una colonia de sanguijuelas. Tal vez sea Mario sanguijuela, el traje que se rechazó para Galaxy por su mal gusto. Si éste os parece desagradable, no veáis el Batman que hizo este fanático de los globos. Sin duda, un caballero oscuro.
balloonguyentertainment.biz



¡No le mires a los ojos! Estamos seguros de que Luigi no tuvo que enfrentarse a algo así en Mansion

17 WORLD OF BOARD-CRAFT

World of Warcraft es un juego tan adictivo que, en ocasiones, se encuentran jugadores profesionales muertos ante sus PC, parcialmente momificados incluso. Pero también es un gran juego para la balance board. Los responsables son los mismos chicos que han conseguido controlar Google Earth con la tabla de Nintendo; ahora podemos adentrarnos en los reinos de Azeroth con nuestros movimientos del cuerpo. ¿Qué será lo próximo que hagan estos dos genios alemanes? **tinyurl.com/4ecrzh**



Nos gustaría escuchar una canción de los Beach Boys basada en esta idea. En alemán.

18 PELUCHES LUMA

La ciencia dice que, debido a sus propiedades de estrella, las lumas deberían arder con la intensidad del sol. Deberían acabar contigo de arriesgarte a darles un abrazo, así que tu mejor opción es recurrir a esta versión en peluche (a un precio de 25 dólares). Y sin riesgo de acabar carbonizado. A menos que prendas fuego a sus pequeñas cabecitas, claro está.
tinyurl.com/3hte7e

¡Pero si es Hoshimaru, de Narutaru! Err... ¿nadie?

19 ALMOHADAS

Rapunzel, Rapunzel, déjanos tu cabellera. Si no cuela, ¿podrías hacernos una almohada Nintendo decorativa? ¿Quién es la misteriosa costurera que se esconde tras el apodo de 'Rapunzel'? ¿En serio que está encerrada en una torre y la obligan a coser diseños de flores de fuego en una almohada, para que su cruel captor las pueda vender en etsy.com? **tinyurl.com/3vbv35**



UN POCO DE FELPA

20 ESTUCHE

Los fundadores de Camelot, los hermanos Takahashi, son bien conocidos por reírse de todo; por tanto, toda entrevista a los alegres personajes acaba convirtiéndose en una marea de risas. No queremos ni imaginarnos las carcajadas que habría con esta bolsa de golf para el Wiimando creada especialmente para el lanzamiento de We Love Golf. Una pena que sólo esté disponible en la tienda de Capcom en EEUU. Va a ser que es la hora de hacerse amiguito de un norteamericano.
shop.capcom.com

Perfecto para el Día del Padre (del año que viene)

LA GUÍA DE LA DIVERSIÓN

GUÍA NGAMER PARA CONOCER TOKIO

No te pierdas en el Valhalla de los videojuegos

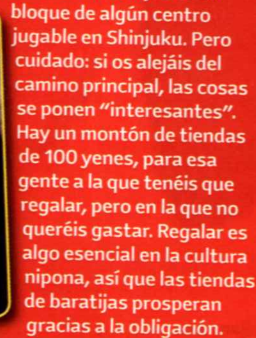
Vacaciones en Tokio? Esconde la guía de tu madre, con sus "templos" y sus "jardines de flores", por el asiento del avión y prepárate para el verdadero atractivo de Tokio: material Nintendo como para ahogar a un elefante. Todos los destinos de este artículo están accesibles a través de la línea de tren de Yamanote, que atraviesa Tokio como una sierra eléctrica; a los primerizos no les recomendamos alejarse de esta línea principal, ya que las cosas se "animan" un poco. Las estaciones más importantes están indicadas en inglés, pero no os preocupéis si algunas, como Akihabara, no lo están; os bastará con pagar el billete más barato y luego, al llegar, podréis abonar la diferencia. Otra gran idea japonesa.



Te puedes encontrar estos salones Taito Station por todo Tokio.

SHINJUKU

SHINJUKU
La estación de Shinjuku, dos paradas antes de Harajuku, está localizada en medio de una cadena de tiendas de electrónica y salones recreativos. Nunca estarás más lejos de un bloque de algún centro jugable en Shinjuku. Pero cuidado: si os alejáis del camino principal, las cosas se ponen "interesantes". Hay un montón de tiendas de 100 yenes, para esa gente a la que tenéis que regalar, pero en la que no queréis gastar. Regalar es algo esencial en la cultura nipona, así que las tiendas de baratijas prosperan gracias a la obligación.



La máquina de *Rhythm Tengoku* (más rara de lo que creéis). ¡Disfrutad!

HARAJUKU

HARAJUKU
Harajuku no está muy lejos de Shibuya, y se puede llegar dando un paseo, que lleva a través del pintoresco parque Yoyogi. Si no apetece caminar (y si creéis que os podéis perder, ni lo intentéis, pocos taxistas hablan inglés), no os preocupéis; la tarifa del tren es de apenas un euro, sea cual sea el destino. Harajuku es punto de reunión de otakus (sobre todo los domingos), donde lucen sus trajes de Lolita y de cosplay, y estarán encantados de posar para las fotos.

JINGU-BASHI
El puente adyacente a la estación de Harajuku, lleno de cosplay. Los turistas deben perder la vergüenza y pedir hacerse fotos; hasta las chicas insisten en que os las hagáis con ellas.


El abrazo más incómodo de la historia. Nos lo habíamos buscado.


Lo cierto es que no estamos del todo seguros de que el de la izquierda se lo esté pasando bien.

La peor pesadilla de un Pokémon.

TAKEASHITA-DORI
Situada justamente al otro lado de la estación (y con carteles indicadores en inglés), ésta es una de las dos zonas de compras más importantes de HARAJUKU. Os recomendamos fervientemente probar una crepe okonomiyaki de alguno de los numerosos puestos que hay; pero hacedlo después de explorar las muchas tiendas de ropa y cacharros existentes en la zona.

KIDDY LAND
Una mina de frikadas. La planta baja está llena de Yoshis de peluche de todos los tamaños y colores, y por el resto de la tienda hay, literalmente, cientos de especies de Pokémon en figura. Nosotros destacamos el tirar un gigantesco Mario al suelo. En otras plantas existen trajes para copslay, juegos LCD y un piso dedicado a Snoopy.

SHIBUYA

SHIBUYA
El centro comercial favorito de los jóvenes tokiotas; lo reconoceréis por ser el escenario de juegos como *Jet Set Radio* y *The World Ends With You*. Estad preparados para encontraros con chicas canguro a la moda, con sus bronceados falsos y pelo rubio blanqueado. También habrá montones de recreativas, restaurantes y tiendas de electrónica. Existen muchas grandes ofertas por aquí, pero si estás en el mercado para hacerte con todo juego de DS y de GBA, a precios muy, muy bajos, entonces... ¡estás de suerte!





AKIHABARA: En esta máquina podréis ganar una Wii y un *Wii Fit*, por sólo 9 euros cada intento. Cientos de bolas y sólo tres premios. Haced las cuentas.



El cartel reza: 'No disponible hasta tres días después de que hayas vuelto a casa'. MALDICIÓN.



Es habitual que, en el entorno ultra-competitivo de Akihabara, las chicas comiencen a gritar sus ofertas con un micrófono.

AKIHABARA

La meca de todo artefacto electrónico. Si hay algún juego que no puedas encontrar en la plétora de tiendas especializadas de Akihabara, entonces es que no existe. Móviles de ciencia ficción, recreativas retro y máquinas expendedoras de juguetes que ofrecen cartuchos de Famicom; Akihabara tiene todo esto y más. El recinto comercial en sí es bastante pequeño, pero merece la pena explorarlo en su totalidad, ya que te puedes topar con auténticas gangas en los extremos de Akihabara.

AKIHABARA



Tres trayectos de escalones más abajo está Mandarake, una cueva de Aladín de nostalgia. Y que huele a moho.



Los mandos de GameCube blancos (ya sabéis, para que hagan juego con vuestra Wii) son habituales en Akihabara; éste vale unos diez euros.

SUPER POTATO

La tienda de videojuegos definitiva. Explora las tres plantas de este nirvana jugable, mientras los altavoces de la tienda graban el tema de *Kid Icarus* directamente en tu cerebro. ¿Por qué no hacerse con una Famicom por sólo 4.000 yenes (25 euros)? El precio de los juegos empieza en los 50 centavos, y se pueden encontrar por todo Akihabara y Shibuya, aunque necesitarás un adaptador para jugar cuando vuelvas a casa. O, si estás un poco loco, ¿por qué no gastarte casi cien euros en una Game & Watch de las difíciles de encontrar? Tuvieron que sacarnos a la fuerza.

MANDARAKE

Situado a las afueras de Inokashira-dori, cerca de la tienda Tokio Hands de Shibuya, Mandarake es una caverna subterránea de videojuegos usados, consolas, mangas, juguetes de los 80 y mucho más. Si os habéis equivocado al sacar dinero, un robot de Coca-Cola será el modo más rápido de deshaceros de ese millón y medio de yenes (unos 8.750 euros) de vuestros bolsillos.

MÁQUINAS DE PACHINKO

Si os atrevéis a adentraros en uno de los salones de máquinas de pachinko de Shibuya, aseguraos de llevar un par extra de protectores auditivos, porque son exageradamente ruidosos.

Todo aquel que entre, que se olvide de volver a oír bien. El ruido es infernal.



Un trono hecho con cartuchos de NES. Deben estar todos los que hay.



El espacio personal puede ser un problema en un país tan poblado como Japón. Vais a recibir muchos empujones.

¡Zapatillas de Yoshi! ¿Cómo se puede superar eso?



Esta tienda estaba debajo de un Starbucks. ¡Juegos de GBA por sólo 3 euros!

Mirad, han recuperado a Haggar, el ídolo caído de *Final Fight*, par intentar vender algunos cartuchos.



No lo sabemos. No nos atrevimos a entrar.

¡Con un GIGANTESCO peluche de Yoshi, capaz de DESTRUIR LA TIERRA!

SPORE

¡MUTANTES!

El creador de criaturas da lugar a un universo de pesadillas Nintendo

Hemos descubierto que *Spore*, título de EA para PC, cuenta con el motor de creación de personajes más detallado hasta la fecha. Permite moldear masas informes de carne para convertirlas en... más masas informes de carne; por su culpa, Internet se ha convertido en el doctor Frankenstein para dar a luz a las mascotas más queridas de Nintendo. Tras ponernos nuestros trajes anti-frikis más resistentes, nos aventuramos en las profundidades del mundo del PC para encontrar las mejores creaciones, así como unos ejemplos que demuestran que el Darwinismo tiene razón: ningún dios en su sano juicio los habría creado.

GRIMOSO





¡ALERTA! ¡LLEGA LA PÁGINA 80!



CONVERSACIONES SECRETAS

PÁGINA 80

Disfrutamos con Snake de grandes momentos de Codec...

Uno de los detalles ocultos más atractivos de *Brawl* es la posibilidad de escuchar a Solid Snake comentando el plantel de luchadores por el Codec con sus compañeros de *Metal Gear*. Empieza un combate en Shadow Moses, contra el personaje que quieras analizar, haz la burla varias veces y rápido, y espera al espectáculo. En honor de todos los que no llegaron al plantel del juego, imaginamos las conversaciones que nunca fueron...

PTT







MEMORY

Snake: Argh, creo que esas hierbas medicinales me están afectando a la cabeza.

Coronel: No, Snake, en serio que te estás enfrentando a un mono con maracas. Será la peor misión que hayas vivido.

PTT







MEMORY

Snake: ¿Kooloo-Limpah? Creo que voy a vomitar.

Coronel: No tengas miedo, Snake, ése es Tingle. Un varón caucásico de treinta y cinco años, con inclinaciones sexuales hacia las hadas.

Coronel: Sobra decir que no puedes dejar que te toque. Y que debes exterminarlo sin miramientos y con prejuicios.

PTT







MEMORY

Coronel: ¡Ten cuidado, Snake! Pese a su aspecto cuadrado de recreativa, este equipo de elite tiene una puntería asombrosa.

Snake: ¿Estás seguro? Uno de ellos va disfrazado de panda.

PTT







MEMORY

Coronel: Escucha con atención, Snake, no quieras tener problemas con este tipo. Puede partir listines telefónicos a la mitad con sus manos desnudas.

Snake: Detecto una interferencia de sónar, está emitiendo una especie de grito animal. ¿Uso las granadas aturdidoras?

Coronel: Tranquilizantes para caballos. Necesitas tranquilizantes para caballos.

PTT







MEMORY

Snake: ¡Y yo que creía que nuestra franquicia tenía los peinados más ridículos!

Coronel: Vamos, Snake, éste es Phoenix Wright, abogado para todo. Es uno de los buenos.

Snake: ¿Abogado? ¿Unidad de infiltración para acabar con un abogado? Desde luego, no es nada sigiloso. No deja de gritar.

A CONTINUACIÓN, CONTESTAMOS A VUESTRAS CARTAS

FÒRUM



EM@IL

revistangamer@globuscom.es

¿Qué opinión te merece NGamer? ¿Qué piensas de Nintendo o cualquier otra compañía? Una foto disfrazado de Link, un poema de amor a Peach, un Mii que se parece a un personaje famoso, o una mancha que ha aparecido en la pared de tu cuarto con la cara de Mario.
El **Fórum** a partir de ahora lo haces tú. Envíanos lo que te dé la gana, consultas, sugerencias, críticas, notas y opiniones. ¡Si nos gusta, aparecerás aquí, en el Fórum!



DIRECCIÓN

Revista NGamer
Calle Covarrubias, 1
28010 Madrid

Para suscripciones, por favor consulta la página 97.

ENCUESTA

PRESENCIA DE NINTENDO EN LA GAMES CONVENTION

Nintendo no ha hecho acto de presencia en la GamesConvention, sin embargo, los juegos presentados han demostrado calidad. ¿Qué te ha parecido la Games Convention de este año? Crees que ha habido suficiente información de productos Nintendo?

ENCUESTA DEL MES PASADO

La gran sorpresa del E3 por parte de Nintendo ha sido una mejora para el Wiimando. ¿Qué te ha parecido el nuevo accesorio de Nintendo, el Wii Motion Plus?

INTERESANTE	97.3%
¡NO ME GUSTA!	2,7%

LA CARTA ESTRELLA

CADA MES, NUESTRA CARTA ESTRELLA RECIBE DOS JUEGOS

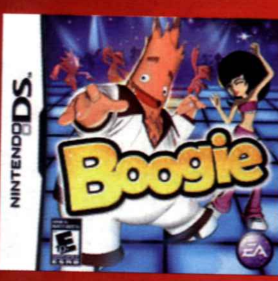
UNA PEQUEÑA REFLEXIÓN

El porcentaje casual-hardcore está muy favorable a lo que Nintendo quería pero... ¿Qué hay de "we", los siempre fieles seguidores hardcore? Sí, somos exigentes con los juegos, los queremos duraderos, difíciles y geniales, pero el esfuerzo vale la pena, ¿no? Para abastecernos hacen falta buenos juegos que cumplan dichos requisitos y, para ello, requieren un esfuerzo que muchas empresas y programadores se han abstenido a sufrir.

Apareció en el foro otros dos temas, donde se hablaba de meros rumores, pero que ya habían tomado forma... Uno de ellos no es otro que un tema que hablaba de un posible *Zelda* para gente casual, y el otro, un juego de la misma saga sin Link, con un tío con problemas psicológicos, en un Hyrule industrializado... Imagino que todo esto es falso, pero ya se ha dado la idea de un *Zelda* que rompe los esquemas creados para los hardcore. ¿Un *Zelda* fácil y para todos? Para nada, sería un tremendo error. Un Zelda debe de ser largo, difícil, simplemente, perfecto, como lo lleva haciendo en la mayoría de los juegos de la saga, pero Nintendo se ha centrado en los casual y, si quieren que ellos también lo jueguen, lo deberán adaptar para ellos...

Wii y DS se han convertido en fenómenos sociales que mueven masas, pero ahora no son las deseadas. Al igual que lo hablado de Wii, también podemos meter en el cotorro a DS, que no se queda para nada corta... Planteémonos ahora, estamos decepcionados por la Wii? En cuanto a consola





[exceptuando la falta de memoria interna] no, pero en cuanto a juegos y calidad de los mismos sí, y mucho. Nintendo está satisfecho de las cifras que tienen sus consolas, la cosa les va bien así, ¿porqué cambiar? Si la cosa sigue así, la sucesora de Wii será una consola casual. ¿Qué será de "we", los hardcore? ¿Nos veremos obligados a abandonar la innovación para unirnos al cambio gráfico?

KIMAKUN, VÍA MAIL

De nuevo hemos tenido que resumir la carta de este mes. ¡Vuestras reflexiones son largas! Se nota que para más de uno de vosotros, éste es el tema estrella. Difícilmente podremos daros una solución. Sólo podemos subrayar vuestras palabras.

¿CUÁNDO?

1. ¿Cuándo saldrá a la venta el WiiSpeak? ¿Cuánto costará?
2. ¿Cuándo saldrá a la venta el Wii MotionPlus? ¿Cuánto costará?
3. ¿Qué día sacarán a la venta el *Animal Crossing: City Folk* para la Wii? ¿Cuánto costará?

ELENA MAGÁN LÓPEZ, VÍA MAIL

Hola Elena. En primer lugar, gracias por tu mail. La primera y tercera pregunta son bastante sencillas, pues la respuesta es básicamente la misma. Tanto WiiSpeak como Animal Crossing: City Folk saldrán a la venta en el mes de noviembre, sin día confirmado. Saldrán a la vez, pero por separado. Sobre Wii Motion Plus, estará a la venta junto a Wii Sports Resort en la primavera de 2009, sin haber confirmado tampoco un mes en específico. Daremos más información cuando conozcamos más detalles.



¡RÁPIDO!
Esta foto me la hicieron en la presentación de la nueva película de Star Wars (Las guerras clon).?
Quique Calderon
¿Queréis salir en la revista? ¡Haced como Quique!

Lo cierto es que este reportaje tenía como finalidad daros a conocer precios y productos que os sorprendieran, por eso nos pusimos las cotas muy altas. Aun así, la idea nos parece buena y tomamos nota para hacer una lista de juegos más "asequibles", que no por dinero, sino por no tener que ir a Japón o a EE.UU. para conseguirlos.
También queremos dar las gracias a Jaume Codoñés, que nos mandó sus sugerencias para este reportaje. ¡Muchas gracias por tu mail!

NINTENDO DE ORO

Ante todo daros la enhorabuena, porque informar de manera rigurosa y divertir a la vez tiene mucho mérito. Cuando vi en la última página del número de julio que haríais un reportaje sobre los juegos más valorados de Nintendo me emocioné: ¿Cuáles serían los juegos más buscados?, ¿por qué motivo?, ¿cuáles de esos juegos tendría yo en mi colección?. Sin embargo, cuando leí el reportaje me encontré con que la gran mayoría de esos juegos eran auténticas rarezas que la gran mayoría de nosotros jamás veremos pasar por nuestras manos. Es más, muchos de ellos ni siquiera han salido de Japón o EEUU. En ese sentido, el reportaje resultó muy interesante, pero eché de menos muchos juegos que, aun siendo muy difíciles de encontrar, y a un precio desorbitado, es posible que muchos de nosotros tengamos en nuestro cajón, o que tengamos esperanza de encontrarlos algún día. En definitiva, el reportaje me encantó, pero me gustaría proponeros una segunda parte, o incluso sugeriros la creación de una pequeña sección sobre el tema, ya que los miles de juegos que tiene Nintendo a lo largo de su historia dan para eso y mucho más.
JAVIER PASCUAL GARVI, VIA MAIL

¡RÁPIDO!
La Games Convention de este año ha sido un poco insípida para los jugadores de Nintendo. Mucha información, pero pocos títulos nuevos
Gabriel Rodríguez, vía mail

Sam & Max es una buena opción para todos los que quieran un juego de aventura

HARVEST FISHING

¡¡¡Hola jugones!!! Tengo una duda: ¿qué ha sido de *Harvest Fishing*? Se suponía que debía salir el 27 de junio pero por lo visto ha desaparecido... Ya de paso os envío una foto de mi colección de juegos mas buscados y valorados de GameCube a ver que os parecen.
¡Saludos!
DAVID GARCIA, VIA EMAIL

¡Buena colección! Algún redactor de NGAMER está furioso contigo (de envidia) por ese Twilight Princess de GameCube, y otro lo estaría si no llega a conseguir hace poco ese Twin Snakes. Algún día deberíamos hablar de su odisea por conseguirlo.
Sobre Harvest Fishing... no tenemos mucha información. Lo que es seguro es que al haberse retrasado confirmarán la nueva fecha en cuanto lo tengan. Te informaremos de ello en cuanto sepamos algo.

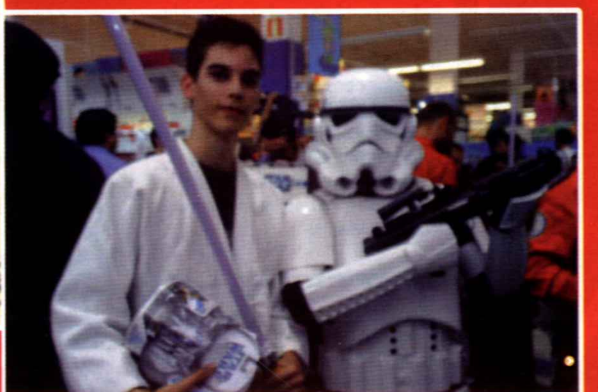
AVENTÚRATE

Estos dias he estado jugando al *Super Smash Bros Brawl* y me esta encantando , pero quisiera que me dijieseis que juego va a salir que estuviera bien de aventura y con mucha diversion y tambien cuandro saldria dicho juego.
MARCOS GÓMEZ BERMEJO, VIA MAIL

Aventura... En ocasiones, este género pasa algo desapercibido en Wii. Si quieres algo que ya esté a la vente y, como dices, divertido, LEGO Indiana Jones es una buena opción. Tomb Rider Underworld también promete una buena dosis de aventura, así como Star Wars El poder de la fuerza, analizado en este número. Otro juego que analizamos, de corte más clásico es Sam & Max, una aventura gráfica con la que las carcajadas están aseguradas, si te gusta este tipo de género.

SUGERENCIAS

Mis secciones favoritas son NGEXPRÉS y los reportajes (casi todos).El NGEXPRÉS no vendrían mal estirarlo un poco, así se podría informar mucho mejor. Espero k os interese leerlo. Muchas gracias y por último, ke me alegro mucho de que hayáis hecho esta revista.
PEDRO JORGE ARTILES COLLADO , VIA MAIL



PIENSA EN 20

PIENSA EN 20 SOBRE SUPER MARIO RPG EN LA CV EUROPEA ¡Al fin! Tras doce largos años, Geno ve la luz en Europa.
zoipi

Vale que aparezca cuando reseteo,¡pero que aparezca cuando sucede un apagón y se me apaga de repente la consola?!
zoipi

SOBRE EL FORO DE NGAMER
Te enteras de todas las noticias, participas en ella y encima hay toneos ¿alguien da más?
DJ GOYO

Lo mejor es la convivencia que tenemos todos los users entre nosotros
Poseidon

Te lo pasas bien aunque esto es un caos; además te enteras de noticias rápidamente y te ríes mucho y los users te ayudan en lo que pueden.
paillo

SOBRE GUITAR HERO DS
Juego trasladado perfectamente a la portátil mediante el Guitar Grip. Muy divertido con amigos. Riesgo de piques incontrolables.
MDVigo

Bastante entretenido, más de lo que esperaba. Pero no disfrutas igual que jugando a un Guitar Hero de sobremesa.
Master Waluigi

Junto a *The Conduit*, los juegos más esperados. Gráficos buenísimos, jugabilidad[seguro] impactante, historia perfecta... Simplemente genial.
Kimakun

Un juego que encantara sobre todo por su control, y los que mas lo disfrutarán serán los fans
mysterioitachi

Opina en **ngamer.es/foros.** Sección: Piensa en 20.

LO MEJOR DE LOS FOROS

NGAMER.ES/FOROS

¡Únete a la discusión y al caos!

WIISPEAK NO SALDRÁ A LA VENTA CON ANIMAL CROSSING CITY FOLK

Iniciado por Camecube
Nintendolage: – El Wii Speak no se venderá con el juego. – No hay indicación sobre el uso de la Wii MotionPlus.
MDVigo: me ha apuñalado lo del WiiSpeak.
Raito-kun~: ¿compramos el AC y ademas el Wii Speak para poder comunicarnos? Mala estrategia la de Nintendo, si el Wiispeak no vale como minimo 15€ ni me lo voy a comprar (bueno lo compraré, pero lo que hizo Nintendo no me gustó)

UN F-ZERO PODRÍA ESTAR SIENDO DESARROLLADO POR CAPCOM

Maximilium: Básicamente: En unos conocidos Foros, un misterioso "spokesman" de Capcom ha revelado que pueden estar trabajando en una de los clásicos más queridos de Nintendo, F-Zero. Para Wii, al parecer.
Guñaño: Ya tardaba en aparecer un rumor así, aunque no creo que éste sea el inicio de un F-Zero Wii, lamentablemente. Creo que hay que esperar a fuentes más fiables.
DJ GOYO: Nunca he jugado a la saga, pero tiene prestigio, asi que espero que CAPCOM se lo curre.

MÁS RUMORES DE UN GTA EN WII

Iniciado por zoipi. Fuente: *Revogamers.net*
El director ejecutivo de Take-Two ni afirma, ni desmiente un GTA para Wii. Lo que sí que afirma es que no habrá ports. Significará que hacen un GTA para Wii y no un GTA noseque Story?
Ahikar: Gran noticia. Si lo hacen bien.
Camecube: GTA chinatown Wii xD
jefe nj: saldria bien, siempre y cuando se esfuerzen lo suficiente y no saquen un juego con la misma calidad que uno de PSP.

Tomamos nota de tus sugerencias. La verdad es que estmoas muy contentos con nuestra sección de NGEXPRÉS y los reportajes. Creemos que la estructura escogida en cuanto a las noticias es la adecuada, pues el gran flujo de información en internet hace que las noticias pierdan actualidad, pero si, para equilibrarlo, intentamos dar la mayor cantidad de datos, bien contrastados, para completar la información. Aun así, si creéis que deberíamos ampliarlo, enviadnos un mail, añadidlo en las encuestas que os proporcionamos periódicamente y lo estudiaremos a fondo.

DISCO DURO EN Wii

Mi solicitud se refiere a la inmediata necesidad de que comercialicen un disco duro para la nintendo wii ya que el espacio que ofrece la videoconsola desde un principio es insuficiente.
VIRGINIA GARCÍA CRESPO, VÍA MAIL

Es un problema del que Nintendo ya es consciente, como afirmó Reggie Fils. Aime en una de sus declaraciones, tras las contrarios declaraciones de Laurent Fishburne de que el tamaño de almacenamiento en Wii no era un problema. Se ha hablado de soluciones por medio de software también, de modo que los bloques se compriman más eficientemente

¡ATENCIÓN!
¡Project Zero IV ha salido en Japón y está recibiendo grandes críticas internacionales!
Javier Espinosa González, vía mail

LA MÁQUINA DEL TIEMPO

¡Hola! En la sección La máquina del tiempo, propongo que comentéis el juego para N64 Conkers Bad Fur Day, es uno de los mejores juegos de N64, y el humor que se destila va mucho en consonancia con el que mostráis en la revista. A la vez que puede ser bastante desconocido por los lectores, ya que se distribuyeron muy pocas copias en territorio español. O comentar un poco la historia de Rare, y su época dorada con Nintendo. Felicidades por la revista, lo que más me gusta son los reportajes retro de vuestra revista. ¡Saludos!
AGUSTÍN MORENO, VIA MAIL

La verdad es que tanto Conker como la compañía creadora, Rare, son unos candidatos perfectos para La Máquina del Tiempo. De momento nos estamos concentrando en repasar la historia de los personajes de Super Smash Bros. Brawl, pero cuando terminemos con ello ¡nunca se sabe! Iremos investigando.

TALES OF...

Hola, tengo casi todas las revistas de Ngamer ya que soy un buen fan de vuestra revista. Todo me gusta. Pero tengo una pregunta: ¿vosotros sabríais decirme si ha salido ya en español Tales of the Tempest para DS. Gracias.

Aún no está disponible en nuetro país. Y no hay noticias desde hace... ¡dos años!



¡PORTADA DEL LECTOR!



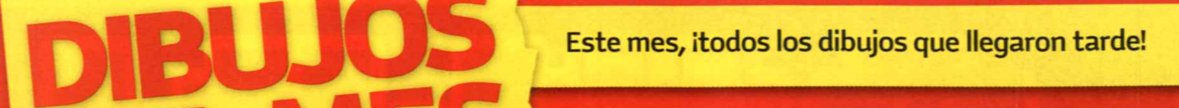
¡LEGO BATMAN!

Batman está de moda gracias a la película El Caballero Oscuro. Y en poco tiempo llegará también a nuestras consolas con LEGO Batman El Videojuego. Nuestro lector Jesús María Pérez de Castro (X-CRIM en el foro) nos manda esta portada, además muy acertada. ¡Prestad atención al próximo número porque lo analizaremos!

¿NECESITAS UNA PLANTILLA?

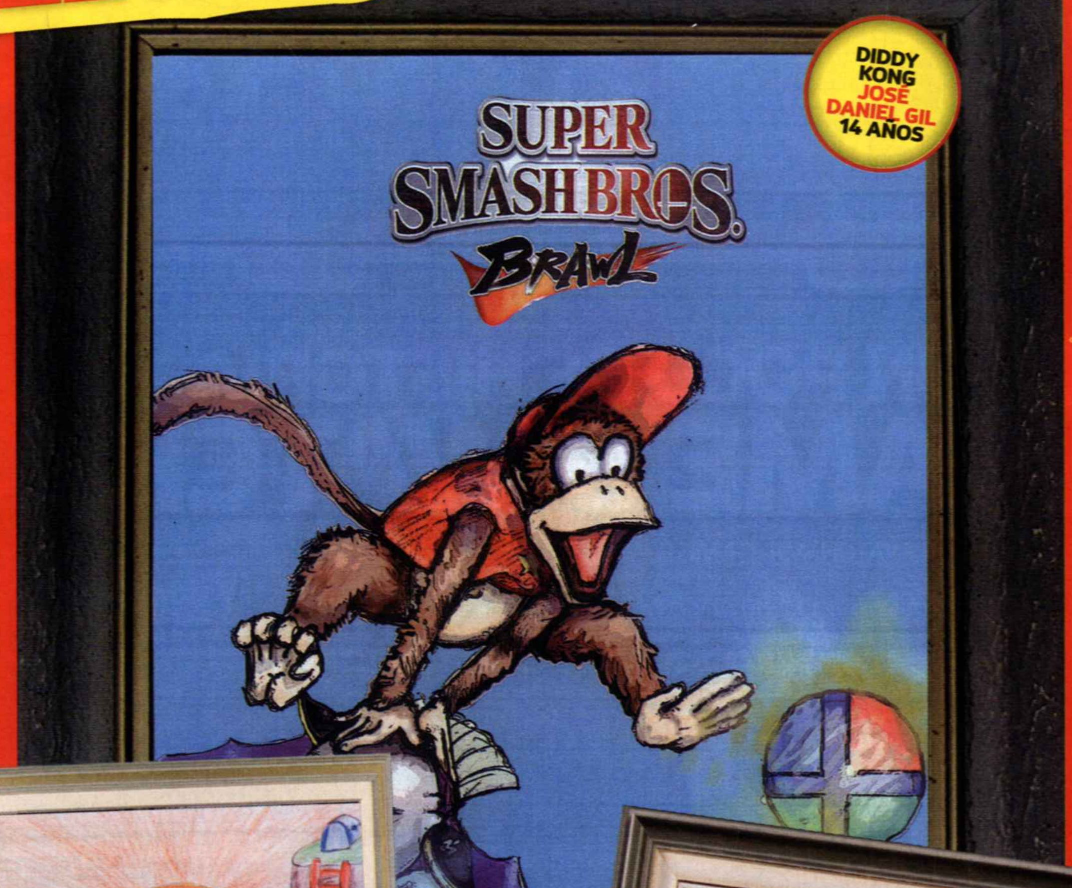
Si quieres una plantilla de NGamer, mándanos un e-mail con tu nick en el foro y te haremos llegar una.





DIBUJOS DEL MES

Este mes, ¡todos los dibujos que llegaron tarde!



DIDDY KONG
JOSÉ DANIEL GIL
14 AÑOS



ALBERT SARLÉ SOLÉ
13 AÑOS

MAIA
RAQUEL TOMÁS BARRO
16 AÑOS

CONCURSO JUEGOS IRONMAN

Relación de premiados con un juego Iron Man, sorteados en el número 10 de NGAMER:

1. P. Miguel Romero, Alicante
2. Mónica Bevià, Gerona
3.Ivàn Gonzàlez, Asturias
4. Joan Ander Serrano, Vizcaya
5. Aitor Ramos, Asturias
6. Sara San Millàn, Madrid
7. L. Miguel Falcón, Madrid
8. Sergio Carbonell, Alicante
9. Aarón Puente, Cantabria
10. Raúl Santana, Las Palmas
11. Blanca Velàzquez, Baleares
12. Arturo Arenas, Zaragoza
13. Víctor Molina, Madrid
14. Daniel Latorre, Zaragoza
15. J. Carlos Fernàndez, Madrid
16. Antonio Cuellar, Badajoz
17. Alberto Riello, Guadalajara
18. Dimas Muñoz, Madrid
19. Daniel Planells, Valencia
20. David Guirado, Valencia

ESQUINA CORRECTORA

FICHA TÉCNICA ERRÓNEA

En la ficha técnica del juego LOL, existe un error en el apartado "DISTRIBUYE". La distribuidora en nuestro país será Virgin.

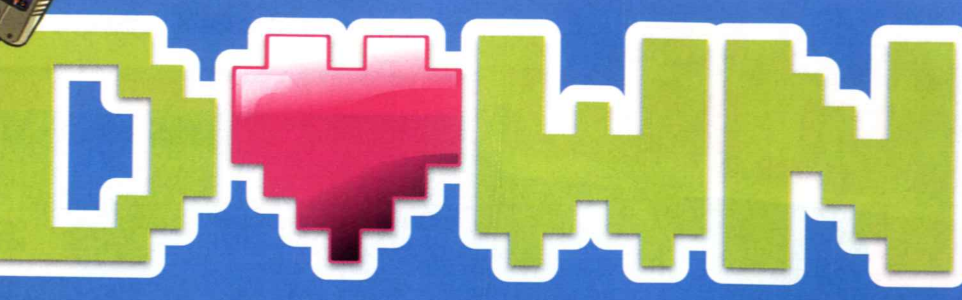
¿Qué podemos decir? ¡LOL!

IMÁGENES

Cuando hablan del juego *Sims Animals* dicen que es tan secreto que no hay ni imágenes. Les recomiendo que pasen por la página oficial de Los Sims porque hay unas cuantas, tanto de la versión para la Wii como para la DS.

pandora, vía foro

Cuando nos referimos a esto estamos hablando de la fecha en que cerramos la revista. Hay un intervalo desde que se cierra hasta que se publica. Es muy posible que en ese tiempo aparezcan imágenes.



RECUERDOS DEL PASADO

Hola, lectores! Vaya, parece que cada vez hace menos calor por esta redacción. Aunque los redactores siguen sudando la gota gorda con *Super Smash Bros. Brawl*. Dicen que es para después ofreceros las lecciones de historia que disfrutáis, pero yo creo que tienen mucho morro.

En cualquier caso, el personaje de este mes es peculiar como poco, y querido como mucho. Seguramente os sorprenderán algunas de las curiosidades que descubriréis del querido Game & Watch.

¿Qué más tenemos? Skool Daze nos descubre cómo hacer un juego adictivo con un puñado de píxeles. Y por supuesto, la Máquina del Tiempo. ¡A disfrutar!

UN POCO DE HISTORIA GAME & WATCH

LLÁMEME WATCH. MR. GAME & WATCH.

Vivimos en una era en la que el desarrollo de juegos depende de comisiones, en la que se gastan millones para crear personajes digitales que puedan abrirse camino hacia el corazón de su público. Pero la fama de la que goza Mr. Game & Watch en *Smash Bros* es todo un guiño a los clásicos. No fue creado a través de gráficas y grupos de estudio, sino que nació por motivos de necesidad: la necesidad de conseguir una silueta claramente definida en las abarrotadas pantallas LCD que componían las unidades Game & Watch de Nintendo.

TODO BIEN PLANEADO

Nos estamos adelantando. Rebobinemos hasta 1979, cuando Gunpei 'todavía no soy el padre de la Game Boy' Yokoi estaba al frente de una marea de juguetes de éxito. Yokoi disfrutaba de las mieles del éxito. Un día, cuando viajaba en autobús, vio algo que inspiró un nuevo artefacto: un hombre de negocios aburrido no dejaba de jugar con su calculadora LCD, y Yokoi pensó dos cosas: a) ¿cómo acogerían una consola portátil los que van al trabajo en medios de transporte públicos? y b) ¿qué más se podría hacer con una pantalla LCD, aparte de trabajar con números? Años más tarde, Yokoi asentaría esta línea de pensamiento a cómo usar la tecnología actual, la más barata, para jugar con ella de formas originales[1].

Por aquel entonces, la 'tecnología marchita' era la gran cantidad de LCDs y semiconductores que llegaban al público como resultado de la guerra de calculadoras entre Sharp y Casio. Y Nintendo utilizó las pantallas LCD para la alocada visión de una portátil que tenía Gunpei.



Utilizando mazos con números. Recuerdos de una época más sencilla, ¿verdad?











VARIEDAD DE VERSIONES



Serie plateada El estreno fue sencillo; contaba con un reloj interno que guardaba lapsos de doce horas de tiempo. *Ball* (arriba) es un simulador de circo lleno de pitiditos, y el primer juego de G&W.



Serie dorada Se parecía mucho a la serie plateada, pero introducía escenarios impresos en la LCD para lograr un fondo más atractivo. La Zona Extraplana de *Brawl* mezcla estos juegos con éxito.



Serie Wide screen La pantalla es un tercio más grande y añade una alarma para cumplir con la parte de 'reloj' ('Watch' en inglés). También cuentan con un reloj de 24 horas. Ooooh.



Serie Multipantalla Espera un momento, esto nos suena. Pocos juegos utilizaron con inteligencia la doble pantalla. Prácticamente todos los que salieron a posteriori hicieron uso de la cruceta.



LO MÁS DESTACADO DEL CATÁLOGO DE LA CONSOLA VIRTUAL pág 90

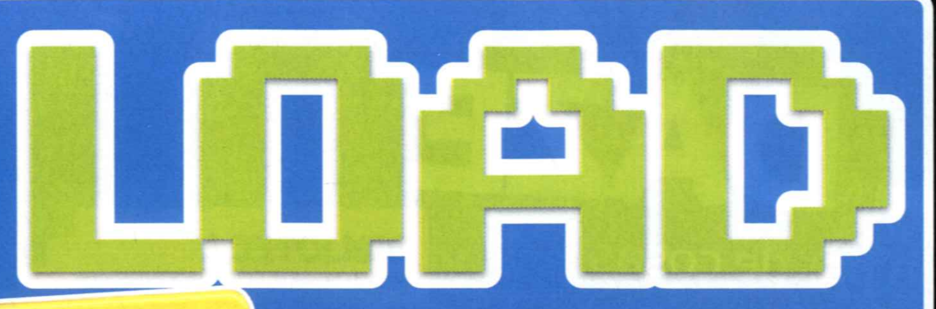


1 Pese al fracaso de la Virtual Boy de Yokoi (de por sí un intento de utilizar la 'tecnología marchita' de los espejos oscilantes), sus ideas influencian, y mucho, la dirección que toma el diseño actual de Nintendo. Wii y DS son aplicaciones inteligentes de tecnologías menospreciadas: giroscopios y pantallas táctiles, respectivamente.

"El código estaba escrito a lápiz y papel y fue trasladado a un Sepectrum de 48k"
SKOOL DAZE PÁG 88









Ah, la famosa Game & Watch de *Mario*, la 'YM-901-S'. Lo vale todo

En sí mismos, los juegos son conceptos sencillos. Tres de las cinco unidades originales lanzadas en 1980 (Ball, Vermin y Fire) estaban basadas en movimientos básicos de izquierda y derecha para moverse por los escenarios. Lo que algunos consideran ser las limitaciones de la pantalla LCD (ya que sólo podía presentar formas bien definidas, sin que dos de ellas se tocasen o interactuasen), en realidad dotaban a los juegos de un curioso encanto cuando sonaba aquel pitidito ante el cambio de frame de animación.

UNA NUEVA RAZA

Es aquí donde aparece nuestro héroe de cabeza redonda, Mr. Game & Watch. Debido a lo agitadas que eran las animaciones de Game & Watch, los diseñadores se encontraron con la necesidad de ofrecer una forma que el jugador pudiese reconocer y sentirse identificado con ella. Una cabeza redonda y dos brazos largos y flacos después, nació nuestro hombre. Tampoco es que fuese la estrella (de hecho, no tuvo nombre hasta que apareció en Smash Bros Melee), sino una mascota, que aparecía habitualmente junto a nombres importantes.

Mario, Donkey Kong, Link... vaya, hasta Mickey Mouse, Popeye y Snoopey tuvieron sus aventuras de G&W. El abanico de máquinas de distintas pantallas de 1982 tenía todo tipo de formas, tamaños y funciones, y nos ha dejado un importante legado: el debut de la cruceta. A medida que maduraba el contenido de Game & Watch, Yokoi consideró que un joystick no tenía cabida en una unidad portátil (venga, imaginaos uno dentro de vuestro pantalón).

BAJO CONTROL

Así pues, Yokoi bajó a su cueva y regresó con la cruceta[2], a buen seguro el símbolo más reconocible de los videojuegos tras la pantalla de juego y (sigh) el Profesor Kawashima. La fama de esta cruceta, situada al lado izquierdo, influenció el mando de NES y... el resto quedará para una futura lección de historia, cuando estemos tan desesperados por tener algo de lo que hablar que nos rebajemos a escribir sobre trozos de plástico. Creednos: ese día llegará.

En total se lanzarían cincuenta y nueve títulos, desde *Ball* en 1980 hasta la adaptación *Mario* del mismo juego, *Mario the Juggler*, en 1991. Coleccionar las 59 no es tarea sencilla. Algunas se venden por 400 euros o más, así que va a tocaros vaciar los bolsillos para haceros con ellas. Por suerte para nosotros, los pobretones, con una copia de *Super Smash Bros. Brawl* tenemos toda la acción de Game & Watch que necesitamos.

HACIENDO DEL TIEMPO EL MEJOR ALIADO

RETRO DESCARGAS



SUPER MARIO RPG

CONSOLA: **SNES** PUNTOS Wii: **900**
PEGI: **3+** JUGADORES: **1**

Parece que Nintendo ha logrado levantar expectación con la tercera entrega de su Hanabi Festival. Y no es para menos, *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars* vale sus puntos en oro. Este éxito conjunto de Nintendo y Square no debes dejarlo pasar de largo.



DIG DUG

CONSOLA: **NES** PUNTOS Wii: **500**
PEGI: **P/C** JUGADORES: **1**

Uno de los primeros juegos del que suscribe estas líneas, pero en una versión de PC llamada *Digger* y a 4 colores. Así que comprenderéis que lo que aquí se muestra parezca una belleza.

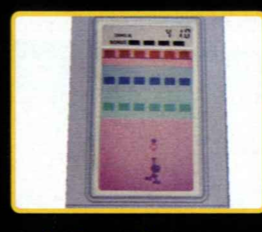




Servicio de sobremesa Una vez inventada la maravillosa cruceta portátil, ¿qué te queda por hacer? Según parece, dar un gran paso atrás para crear pequeñas mini-cabinas recreativas. Una pena.



Serie Panorama No se trata de un abanico de juegos difíciles, sino de una extraña variación de la serie de sobremesa; aquí, debemos jugar con la imagen reflejada. Sí, nosotros tampoco lo entendemos.



Serie Súper Color Como resultado de intentar añadir color a la portátil, se introdujeron tiras de color con escaso acierto. La pantalla era raquítica, mucho más alta que ancha. ¡Una abominación!



Serie Micro Vs La Game&Watch para dos jugadores viene con mandos extensibles para ambos combatientes. Completamente cursi, también es la portátil con la pantalla más larga de la historia.



Serie Cristal Otro clásico de Nintendo: una pantalla transparente. Ahora podías disfrutar de Balloon Fight sobre un fondo compuesto por tus propias rodillas. No cabe duda de que era algo muy raro.



2 Él la llamó 'cruz de control'. Aunque suena un poco a algo nazi (salvo porque se escribiría 'kontrol', claro está). 'Cruceta' es un término mucho más agradable; nos recuerda más a las partes rosadas de las patas de un gato.

NIVEL CLÁSICO: 11 DE LA SERIE

SKOOL DAZE

Enseñándole a *Bully* un par de cosas

La brillante aventura escolar de Rockstar no es ninguna novedad. En 1985, *Skool Daze* ya ofrecía el mismo concepto de juego libre, muy adelantado a su tiempo pese a haber sido escrito todo en lenguaje máquina con papel y bolígrafo. El responsable, un solo hombre, y su mujer lo llevaría a un Spectrum de 48k.

Una reliquia histórica, y precursor de uno de los mejores de la Wii, aún hoy merece la pena jugarlo. No hubo versión Commodore 64, así que no tiene pinta de que vaya a llegar a la Consola Virtual; pero si sabéis usar un emulador, podréis jugar gratis en ***worldofspectrum.org***, o bien descargar una versión de aficionados para GBA *(Skool Daze: Klass of '99)* en ***tinyurl.com/4y9qq2***. El original es mucho más completo, pero el remake para GBA tiene mucho más color (ver el mapa inferior). Merece la pena.

BIBLIOTECA

Hora de repasar. Ésa es tu excusa para provocar el caos, y el pobre y viejo señor Creaker, vigilante en estas horas de estudio, no es lo bastante rápido como para mantener el ritmo. Los chicos desafortunados se verán castigados a escribir copias a izquierda, derecha y centro.

NIÑO VAGO

El joven problemático. Va por ahí disparando de forma aleatoria con su tirachinas y escribiendo en los encerados, algo que los profesores odian. Su único propósito es molestar en clase, pero no es capaz de causar mucha distracción cuando lo necesitas.

EINSTEIN

El empollón de la escuela. Si haces algo malo, se chivará al profesor, y en ocasiones lo hará sin motivo aparente. Si los profesores no le creen, le castigarán con copias, que se reflejarán positivamente en tu puntuación.

EL DESPACHO

El objetivo es deshacerte de tu expediente, muy negativo. Necesitarás la combinación para la caja fuerte del despacho del dire, y cada profesor conoce, sólo, un número de la misma.



NIÑOS PEQUEÑOS

Te informan cuando va a pasar algo gordo, como que Einstein esté en camino hacia el despacho del director para chivarse de ti, o que Angelface esté contagiando a la gente las paperas. Agradece su simpatía evitando darles palizas por diversión.



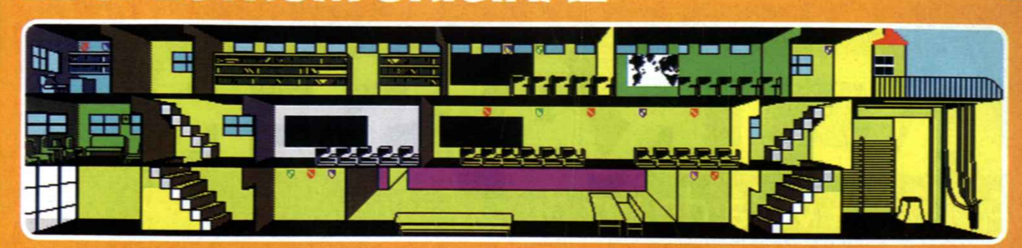
SR. ROCKITT

El profesor de ciencias, aficionado a castigar con copias a los chicos que le caen mal. Asegúrate de sentarte en la parte de atrás de la clase para aprovechar su muy perjudicada visión.

ANGELFACE

El matón. Se limita a pegar puñetazos a los demás, y si un profesor te ve tirado en el suelo tras recibir una paliza de sus dolorosos puños, recibirás unas copias por no andar derecho. Duro, pero justo. Si le pegas tú la paliza a él, o le metes en problemas, recibirás puntos extra.

EL SPECTRUM ORIGINAL



La versión original contaba con un mapa algo más pequeño que el del remake de GBA; aquí lo tenéis, en su versión retro. La más moderna tiene un par de habitaciones más en la parte derecha, así como un nuevo profesor de informática y una secretaria en las oficinas. Posiblemente, cuando salió el juego ni existía la informática...

ERIC

Nuestro héroe incomprendido. Su expediente es malo, y habrá mucho por lo que pagar si llega a manos de sus padres.

SR. CREAK

Tan viejo como la historia que enseña. Si eres capaz de descubrir su año de nacimiento, recibirás uno de los dígitos de la caja fuerte; es el mismo año en que tuvo lugar una batalla histórica.



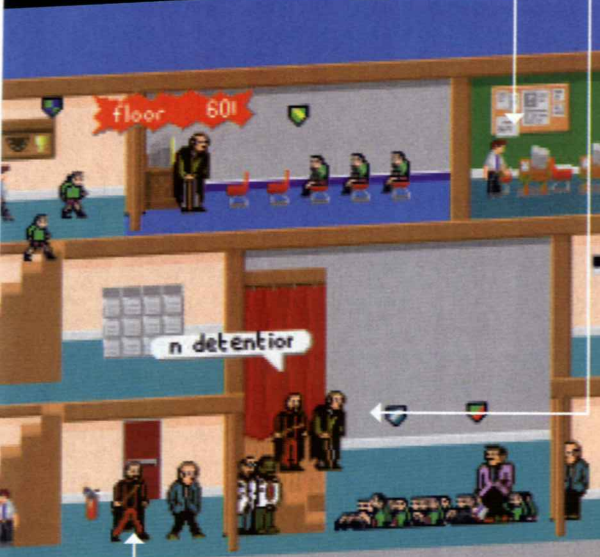
ESCUDOS

Golpéalos para hacer que brillen de forma hipnótica. Cuando todos los escudos estén brillando, al tirar a un profesor éste revelará su parte del código de la caja fuerte. No sabemos muy bien por qué...



SR. WITHIT

Moderno profesor de geografía que, de no haber sido por la baja resolución y la falta de colores del Spectrum, seguro que llevaría parches en los codos de su chaqueta. Se encuentra en la sala de mapas.





SR. WACKER

El temible director. Puede castigarte con unas dolorosas 5.000 copias de golpe, y te perseguirá y te expulsará cuando llegues a las 10.000; lo cual, con él cerca, no tarda en ocurrir.

COPIAS

Faltar a clase, saltar por los pasillos, sentarse en el suelo, golpear a otros alumnos, usar un tirachinas, escribir en los encerados... te va a doler la mano de escribir durante semanas.



DE VUELTA AL COLE

Los desarrolladores de *Skool Daze* sacarían una secuela en 1986. *Back to Skool* era mucho más grande que el original, con una escuela femenina al otro lado del patio, y un elaborado abanico de travesuras que incluían ranas, ratones, jerez y trofeos llenos de agua.

ACTRAISER

Así es la vida de un dios...



¿Crees que estás alejado de tu gente? Te basta con poseer un avatar...


...utilizar así tus poderes divinos es mucho más personal...



...y así, da la impresión de que todos somos una gran familia.

Los dioses se sienten solos? Sí, vale, con chasquear los dedos provocan una inundación por aquí y convierten a un hombre en cabra por allá, pero ¿es suficiente? ¿No preferirían bajar a la tierra para señalar al hombre-cabra y reírse de él con sus amigos mortales? Esta cuestión propone *ActRaiser* (más o menos), donde las tareas divinas se realizan desde lo alto, y las buenas acciones en tierra. *ActRaiser* mezcla elementos de *Populous* y *Castlevania*, y pone en el papel de la madre enfadada de un reino un tanto patético. Por un lado le cuidas; pero por otro sacas tu vara de pegar y le das a los matones por meterse con tu preciado ángel.

La vida no es fácil, y a veces tu deidad se ensuciará las manos.

POR LA ATENCIÓN

Esta parte de cuidar del reino sigue las líneas de *Populous*. Volando por encima de la tierra en nuestro dirigible divino, incitamos a la gente a que se expandan, potenciamos la productividad eliminando los monstruos con nuestros querubines de ataque, y hacemos uso de nuestras habilidades divinas para dejar perplejos a los plebeyos con algún que otro truco mágico. Al mezclar actos bíblicos y planificación urbana, pronto estaremos quemando arbustos para preparar unas parcelas para construir. Con el crecimiento de la población, aumentará la fe, lo cual alimentará nuestra fuerza divina hasta que podamos expandir nuestro negocio a nuevos territorios. Aunque éste sea nuestro objetivo final, los pequeños actos de dios son lo mejor: partir rocas con rayos para abrirnos camino, o desencadenar una ligera brisa para mejorar la productividad de los molinos. La benevolencia mola.

Esto es un avatar. Tu personaje, el Maestro, puede poseer estatuas para pegarle a la gente en la cara.

BAJANDO

No obstante, la construcción de granjas sólo nos permitirá llegar hasta cierto punto. Las bestias que pueblan las zonas desconocidas no parecen estar ansiosas por arrodillarse ante la marea de maíz, en constante crecimiento: la oportunidad perfecta para ponerte tu avatar terrenal. Al introducirte en el cuerpo de una estatua de guerrero podrás morir, pero también romper cráneos en niveles de scroll lateral que recuerdan a *Super Castlevania IV*. Aunque estos momentos, a diferencia de la fase de simulación, están predeterminados (los niveles de acción suelen venir de un desastre prescrito que aflige al reino), las oportunidades de éxito dependerán de las acciones del pueblo. Si es muy creyente tendremos más vida, y si animamos a nuestros fieles a desenterrar artefactos, dispondremos de una serie de poderes mágicos. Es un gran equilibrio entre géneros, y una fórmula nunca copiada.


Los querubines de ataque; el nombre lo dice todo, pero hay quienes nunca aprenden.

Podría decirse que los aficionados a los simuladores de dios y los amantes de los juegos de acción suelen estar enfrentados, y que *ActRaiser* pide demasiado de ambos mundos. Pero esto sería pasar por alto la brillante perspectiva que ofrece cada parte del juego en la otra. Ver las acciones de un dios a través de los ojos de un hombre revela su verdadero objetivo, mientras que conocer las dificultades a las que se enfrenta un guerrero solitario añade un toque más mundano a esas deidades, que a menudo se desentienden de sus fieles.

TRUCOS PARA DIOSES

Los objetos especiales te ayudarán a limpiar esos escenarios divinos tan difíciles. Cómo usarlos

Ancient table: utilizarla en Marahna para descubrir el Magical Aura.
Bridge: utilizarlo en Bloodpool para que la gente sepa construir puentes.
Compass: utilizarlo en Bloodpool para conseguir una Source of Life.
Harmonious music: cura a los gruñones de Bloodpool de su negatividad.
Herb: cura a la gente de Kasandora de la plaga.
Loaf of bread: dársela a Teddy en Bloodpool para la Magic Skull.
Magic Skull: usarla para destruir la mazmorra del Red Demon Monster en Bloodpool.
Sheep's fleece: usarla para calentar a las gentes de Northwall.

MARAVILLOSO MES DE JULIO

Cuatro semanas de títulos jugados, estudiados y seleccionados

SEMANA 1

SUPER FANTASY ZONE

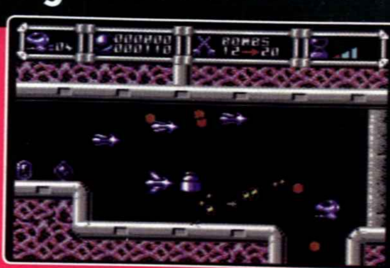


¿Cuál es vuestra zona de fantasía? La nuestra es un mundo lleno de lanzamientos para la Consola Vritual, en el que Nintendo facilite calendarios y no nos deje ansiosos, intentando adivinar qué nueva maravilla retro será la próxima. Dicho esto, queda un shooter en un maravilloso mundo de colores pastel. No hace mucho, os hablábamos de *Fantasy Zone* para Master System; pero *Super Fantasy Zone* es una recomendación mucho más agradable. Los paisajes tan llamativos se benefician de la mayor potencia gráfica de la Mega Drive, pero esto no es más que una capa de pintura que oculta bajo su superficie un shooter tremendamente complicado.

Por lo demás, *Summer Games 2* nos recuerda que todos los títulos deportivos recientes de Wii y DS no son más que una repetición de la misma historia. Una porción de la historia capaz de provocar artritis.

SEMANA 2

CYBERNOID



O, para ser más precisos, *Cybernoid: The Fighting Machine*. El título engaña un poco. *Cybernoid* combina elementos de exploración y salvamento con tiroteos directos. Sería mejor un título tipo 'Cybernoid: La asombrosa máquina multitarea de combate'. Vale, visualmente es tan atractivo como una tostada quemada, pero *Cybernoid* es la Capilla Sixtina del desarrollo de videojuegos en comparación con las demás ofertas de esta semana.

Si coges *Godzilla Unleashed* y retrocedes en el tiempo, te encontrarás con *King of the Monsters*, un juego de lucha de Neo-Geo. Es una mezcla de *Rampage* y la lucha libre que consigue lo imposible: que ver a *King Kong* golpeando a un robot sea aburrido. *Pac-Attack* nos presenta a la famosa bola amarilla intentando sorprendernos más allá de sus laberintos tradicionales, en un mustio clon de *Tetris*. Intenta colar algunos elementos clásicos de *Pac* al contar con los bloques fantasma que sólo un bloque de *Pac* puede eliminar.

SEMANA 3

NINJA COMMANDO



Decir que *Ninja Commando* y *Art of Fighting 2* son los juegos de la semana es algo engañoso. Son los únicos juegos de la semana. Considerad estas reseñas como los certificados que te dan por 'participar' en algo. Lo que quieres decir es 'todos vivos, el crío es malísimo lanzando la jabalina', pero no quieres que madres furiosas te llamen por teléfono. Y, por lo visto, la madre de *Ninja Commando* es todo un toro fornido.

Puede que veamos la espalda de un ninja, pero, dejando a un lado el sprite del pasamontañas, se trata de un juego de avanzar y disparar, más parecido a *Ikari Warriors* que a *Shinobi*. El fluir de proyectiles no encaja con el camino sigiloso de los ninja, pero suponemos difícil el combinar los asesinatos en las sombras con el ritmo de un shooter con *scroll*. No es algo que vaya a cambiar el mundo, pero no está mal para participar, ¿eh?

SEMANA 4

ART OF FIGHTING 2

El segundo de nuestros dos ganadores nos despierta unas cuantas dudas más. *Art of Fighting* ha sido siempre uno de los juegos de lucha de SNK menos destacables; se parece demasiado a *Street Fighter* como para evitar las comparaciones negativas, y tampoco explota tanto la potencia visual de Neo Geo como *King of Fighters* o *Samurai Shodown*.

Que aparezca en Wii es algo extraño. SNK lleva anunciando una antología de *Art of Fighting* desde abril (que acompañaría al recopilatorio de *Metal Slug* del año pasado), y también debería salir pronto una de *King of Fighters*. Así pues, ¿estarán comprometiendo dicho título con sus planes para la CV? Es difícil de decir si 900 puntos es un buen precio; no lo sabremos hasta que veamos el precio que les ponen a los tres. Por ahora, se ha ganado el honor de ser el 'juego de la semana más dudoso hasta la fecha'.



NUESTRO TOP 5 DE LA CV: LUCHA CON SCROLL LATERAL



STREETS OF RAGE II
Un viejo conocido de nuestros top 5 de la CV. El destroza-punkies callejeros repite.



GOLDEN AXE
Patear enanos para robarles sus elixires de vida. No hay definición mejor.



FINAL FIGHT
Un alcalde musculoso que se toma la justicia por su mano. Tiras papeleras. Gente muere.



NINJA COMBAT
Cansado de infiltrarse, un ninja se atreve con el scroll lateral. Que tenga suerte.



MYSTICAL NINJA
Juego de acción de culto, lleno de buen humor, que incluye palizas callejeras a matones.

Mientras tanto...

PES se ha dejado ver en la GDC y ya tenemos las primeras impresiones del simulador del deporte rey




PES vuelve ¿Será este año el momento de ver buen fútbol en nuestra PS3 o 360? Como diría Puyol "Pues va a ser que no". Para empezar (y a falta de algún milagro) no contarás con la presencia de la Liga Española en esta edición. Volvemos a los míticos partidos Chamartín VS Catalunya pero sin Fago, Roberto Larcos o Batutista. La tristeza se apodera de un servidor y pone sus expectativas en su jugabilidad, el punto que casi siempre lo ha diferenciado de la competencia.

A priori, con una acción más lenta de la que pudiste ver el año pasado, no parece que el juego tenga intención de cambiar demasiado. Unas pinceladitas nuevas y algún que otro arreglo a la física de los jugadores o el esférico. Por citar un ejemplo, la pelota vuelve a parecer eso, un balón, y sí, eso es noticia. Los jugadores también han sido retocados para tener una física más real, este año ten cuidado con los encontronazos y los regates, *PES 2009* apuesta por el "Tiki-Taka".

A nivel gráfico, poco que destacar. Cual Ana Obregón, una capa de cosméticos intenta cubrir los defectos de los años pasados. Las animaciones en cambio sí parecen haber sido retocadas para bien, y los partidos ya no parecerán un partido de cyborgs clonados donde todos y cada uno hacían los mismos movimientos robóticos. También se arreglarán los defectos causados por el penoso *framerate* de las repeticiones o corners, dejando de lado el efecto tiempo-bala con el que se veían todas y cada una de las moviolas.

Hablando de nuevos modos de juego, nos encontramos con el homónimo del "Be a Pro" de *FIFA 08*, llamado "Modo Leyenda" para la ocasión. El software nos invitará a tomar el rol de un jugador creado por nosotros mismos y colocarlo en el equipo con el que nos apetezca jugar. La única condición es que no juegue ni en la línea defensiva ni en la portería. Subiremos de nivel, categoría y fama según ganemos los partidos con una participación acertada.



Por más que acercamos los ojos a la imagen, no sabemos si el público estará a la altura de lo esperado.

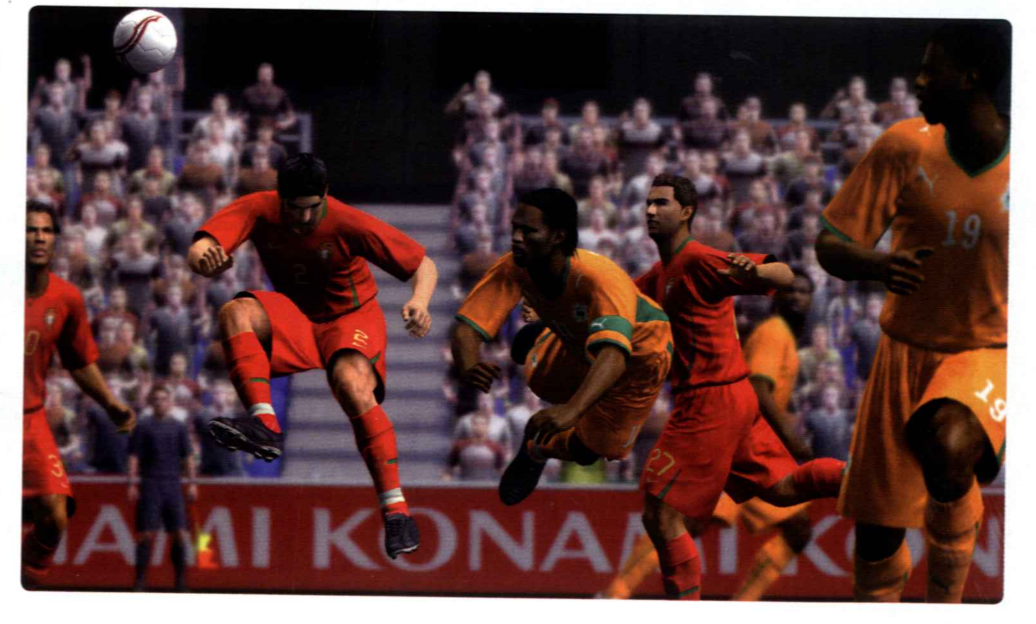
Mira a esos dos. Fuera de contexto no no queremos imaginarnos qué están haciendo.



El HUD ha sufrido bastantes cambios.Veremos si son de ayuda a la hora de jugar.



Konami ocupa todos los carteles publicitarios. Para eso el juego es suyo.





1 *Baches y Cachivaches* es el curioso nombre que recibirá la versión española del juego. , haciendo alusión a la construcción de vehículos, que serán altamente configurables. Algo así como lo que ya vimos en *Kingdom Hearts*, de Square-Enix y sus naves Gumi.

EL CLUB DE LOS CINCO

Otras cosas que han pasado durante agosto



BANJO KAZOOIE 3 (X360)

Baches y Cachivaches[1] añade un factor de conducción al título con vehículos serán altamente configurables. La cosa de momento promete, ya veremos el resultado final.



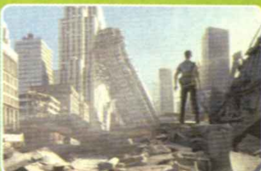
STREET FIGHTER IV (PS3, X360, PC)

Confirmados nuevos personajes para esta versión (Dan, Fei-Long y Cammy) e intros y finales animados. Lo veremos durante el primer trimestre de 2008.



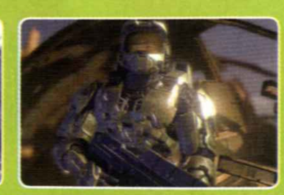
HEAVY RAIN (PS3)

Quantic Dream sorprendió en la presentación de este título que pretende atravesar el valle misterioso. Un thriller de asesinatos, personajes y escenarios hiperrealistas y muchos Quick-Time Events.



I AM ALIVE (PS3, X360)

Un juego de supervivencia tras un desastre natural es lo que esconde Ubisoft bajo llave. Se rumorea que puede ser lo más grande que hayan hecho nunca.



JUEGO HALO (X360)

Se suponía que iba a ser la gran baza de 360 en el E3, pero Microsoft lo retiró de la parrilla. No tardaremos mucho en ver qué están preparando.

El online es otro de las cosas donde Konami ha prometido meter mano, y se han comprometido en brindarnos partidos de una manera decente. Ojalá esto sea cierto y volvamos a disfrutar de PES en las consolas de nueva generación. Finalizando este pequeño repaso, hay que reconocer que *PES 2008* no fue precisamente el mejor ejemplo de juego. Quizás estas pequeñas pinceladitas sean las que conviertan a la base de *PES* en el simulador que todos buscamos.

"LA PELOTA VUELVE A PARECER ESO, UN BALÓN"

Andrew Ryan en PS3

Ya queda poco para que los usuarios de PS3 se topen con *Bioshock*. La mayor sorpresa del año 2007 llegó de la mano de 2K Boston, que te invitaba a un shooter de corte clásico amenizado con una de las mejores ambientaciones jamás vistas en un videojuego.

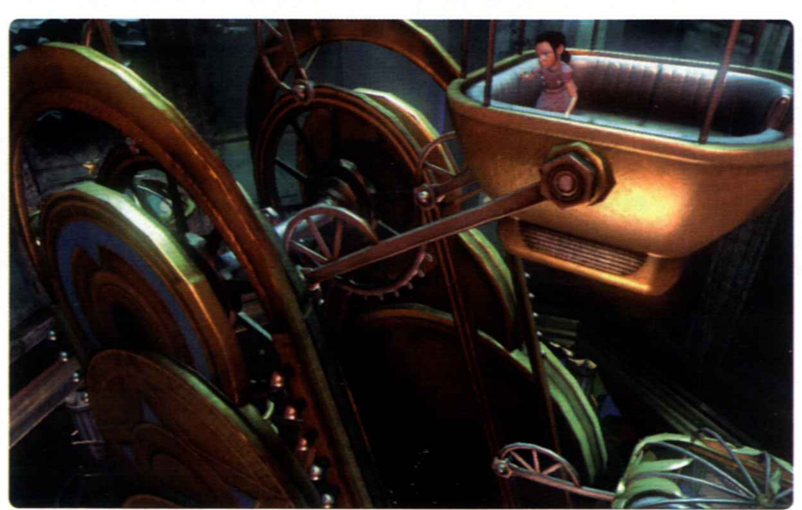
Basado en la década de los 60, entrarás por accidente de lleno en Rapture: hundida en lo más profundo del océano, los mejores científicos, artistas y pensadores forman una ciudad utópica, regida y debastada por la más absoluta anarquía. Una serie de productos que rozan la línea moral de lo humano y los monstruos han vuelto loca y dependiente a los pocos habitantes que restan vivos en la ciudad marina, estos seres llamados Splicers intentarán por todos los medios que no avances en tu viaje, pero no serán los únicos.

Máquinas, centinelas, splicers y por supuesto la insignia de la marca Bioshock: los Big Daddies y las Little Sisters. Niñas pequeñas acompañadas de gigantes acorazados, armados con potentes armas tanto a larga distancia como a corta y con una fuerza poco más que devastadora. Para hacerles frente no nos quedará más remedio que hacernos con el cáncer que ha convertido a los supervivientes en monstruos: Los tónicos.

Injectandotelos conseguirás diferentes habilidades para el perdido protagonista. Desde lanzar llamaradas por las manos hasta invocar rayos o hielo. Habilidades psíquicas que nos dotarán del poder necesario para hacer levitar objetos y lanzarlos o para hipnotizar a los enemigos y ponerlos a tu favor.

Dejando de lado el apartado jugable e insistiendo con la ambientación, todo ha sido cuidado al máximo. Durante nuestros paseos por los deprimentes parajes veremos la decadencia de una ciudad que en su día fue rica y próspera y cómo la locura de la gente la ha convertido en lo que verás. Anuncios en perfecto castellano del mismísimo Andrew Ryan durante la aventura que nos pondrán los pelos de punta y un factor filosófico como pocas veces se han visto en un videojuego.

En noviembre lo verás en PlayStation 3 acompañado de algunos contenidos exclusivos ¡Disfrútalo!.



O nuestra mente nos engaña o esta escena de ascensores con una Little Sister no estaba en la versión que jugamos en Xbox 360. Esperamos encontrarnos más sorpresas igual de agradables en PS3.



Los Big Daddies son una mezcla extraña entre un grandullón bonachón y una máquina de matar. De lo mejor del juego.



¡Gran Carnaval! Tiene pinta de ser muy divertido y estar lleno de niños y técnicos de mantenimiento disfrazados de buzo.



Los trucos de los juegos más novedosos en tu nueva sección de consulta obligada

SUPER MARIO GALAXY



VIDAS INFINITAS : Siguiendo lam tradición, hay varios champiñones de una vida que volverán a aparecer cada vez que entres y salgas de una de las salas del observatorio. Hay una en la caja al lado del Shroomship, otra en el nivel giratorio bajo el orbe central y una bajo la torre de la cocina.

VUELO DE ABEJA: CEl secreto de muchas de las misiones de abeja no es pulsar constantemente el botón de vuelo. Los pequeños toques con el botón A te mantendrán a flote, y te dejarán bastante potencia para atravesar los agujeros más peliagudos.

CARRERA DE PINGÜINOS: Cuando te enfrentes a los pingüinos, necesitas usar una concha. Hay una justo enfrente de ti en la salida; nose la lances a tus rivales, te ayudará a superar el nivel y con tiempo de sobra.

RESIDENT EVIL 4 WII EDITION



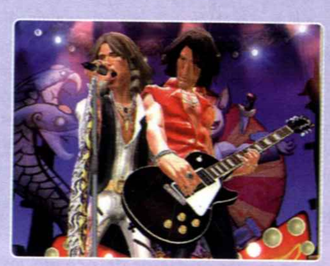
Desbloquear mercenarios:
Completa el juego para desbloquear el modo mercenarios

Desbloquear arma:
Cuando estés en la granja de las proximidades del pueblo. Disparar a 10 de los 15 medallones azules para que el buhonero te entregue la castigadora. Consigue un mapa que te indicará dónde se ocultan.

Desbloquear arma mariposa::
En la sala al sur del laberinto de jardín hay una puerta que Ashley abrirá, y que oculta la Mariposa.

GUITAR HERO AEROSMITH

Ve a opciones, códigos, e introduce los siguientes colores. R=Rojo V=Verde A=Amarillo AZ= Azul N=Naranja



RA, VR, RA, RA, RAZ, RAZ, RAZ, RAZ, RAZ, AAZ, AAZ, AN Conseguir la Air Guitar

AN, AN, AN, AN, AN, RA, RA, RA, RA, RAZ, RAZ, RAZ, RAZ, RAZ, AAZ, AN, AN Ajusta la velocidad en función de las notas

VR, VR, RN, RAZ, VR, VR, RN, RAZ El HUD desaparece

RA, RAZ, RAZ, RA, RA, AAZ, AAZ, AAZ, RAZ, RA, RAZ, RAZ, RA, RA, AAZ, AAZ, AAZ, RAZ Mayor precisión en las notas

RA, VR, RA, RA, RAZ, RAZ, RAZ, RAZ, RAZ, AAZ, AAZ, AN Las notas aparecen más largas

LEGO INDIANA JONES



Introduce los siguientes códigos en la pizarra del aula de matemáticas de la Universidad Barnett (¡El próximo mes más!)

- **04EM94**Barranca
- **CHN3YU** Belloq (desierto)
- **TDR197** Belloq (selva)
- **VEO29L** Belloq (sacerdote)
- **8246RB** Boxeador
- **VJ5TI9** Oficial británico
- **DJ5I2W** Tropas británicas
- **B73EUA** Comandante de las tropas británicas
- **VJ3TT3** capitán Katanga
- **ENW936** Chatterlal
- **3NK48T** Chucin
- **2K9RKS** Coronel Dietrich
- **8EAL4H** Coronel Vogel
- **C7EJ21** Bailarina
- **12N68W** Escavador del desierto
- **2MK450** Enemigo final del desierto
- **N48SF0** Bandido enmascarado del desierto
- **3RF6YJ** Hombre mono desierto
- **4NSU7Q** Soldado desierto
- **1MK4RT** Espadachín del desierto
- **3NFTU8** Donovan
- **CHN3YU** Belloq (desierto)
- **JSNRT9** Doctora Schneider (desierto))
- **VMJ5US** Doctora Schneider (oficial)
- **S93Y5R** Enemigo con Bazooka
- **MK83R7** Enemigo con Bazooka (diferente al anterior)
- **VJ48W3** Enemigo Butler
- **1MF94R** Enemigo oficial de comunicaciones
- **YR47WM** Enemigo guardia (Nepal)
- **572E61** Enemigo oficial
- **B84ELP** Enemigo piloto
- **V75YSP** Fedora
- **0GIN24** Primer compañero
- **NE6THI** Caballero del Grial
- **H0V1SS** Tribu Hovitos
- **VJ85OS** Indiana Jones (oficial)

SUPER PAPER MARIO



Si vas al modo 3D, en la cafetería de Flipside del nivel B1, puede acceder através una tubería de oro que te llevará a un arcade donde se puede jugar tres diferentes juegos para el Wiimando, ganando premios. Se puede desbloquear otro con una Tarjeta de Oro (en el cofre de Flopside Milk Bar en el modo 3-D)

Metroid Prime 3 Corruption

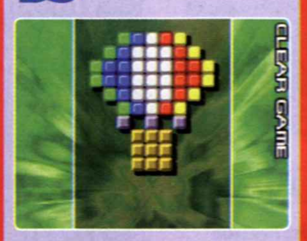
Desbloquear el modo de dificultad Hyper
Completa el juego en el modo normal y desbloquearás el modo de dificultad Hyper.

DESBLOQUEAR EL FINAL EXTENDIDO
Colecciona al menos el 75% o más de las mejoras del traje de Samus y una vez que completes el juego accederás al final extendido.



100% ENDING: Consigue el 100% de la armadura y podrás ver el final secreto.

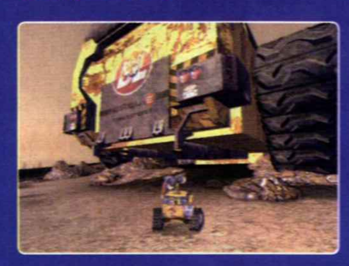
ARKANOID DS



Desbloquear el modo Uranoid
Completa todos los niveles para salvar a todos tus amigos y el modo Uranoid estará disponible la próxima vez que vuelvas al menú principal.

Paddle original de Vaus
¿Quieres obtener el paddle original de Vaus de Arkanoid? Para conseguirlo, tendrás que completa todas las misiones del juego.

WALL-E



En la pantalla de códigos tendrás que introducir lo siguiente:

WALL-E, AUTO, EVE, M-O Wall-e siempre tiene super láser.
WALL-E, AUTO, EVE, ROBOT DE SEGURIDAD Todas los bonus extra desbloqueados.
WALL-E, EVE, EVE, WALL-E Wall-e tendrá rayo láser en cualquier momento
WALL-E, M-O, AUTO, M-O Salud infinita
AUTO, AUTO, ROBOT DE SEGURIDAD, ROBOT DE SEGURIDAD Todos los trajes de vacaciones desbloqueados.
AUTO, M-O, AUTO, M-O Wall-e puede hacerse cubo en cualquier momento.
AUTO, ROBOT DE SEGURIDAD, M-O, WALL-E Todos los niveles de un jugador desbloqueados.
EVE, WALL-E, WALL-E, AUTO Eve tendrá la actualización de super láser permanentemente.
EVE, M-O, WALL-E, AUTO Todos los mapas multijugador desbloqueados
M-O, AUTO, ROBOT DE SEGURIDAD, EVE Todo el contenido de juego desbloqueado.
M-O, ROBOT DE SEGURIDAD, EVE, EVE Wall-e & Eve pueden hacerse cubo en cualquier momento.
ROBOT DE SEGURIDAD, WALL-E, M-O, AUTO Todos los trajes multijugador desbloqueados.
ROBOT DE SEGURIDAD, EVE, M-O, WALL-E Walle & Eve tienen rayo láser todo el tiempo.

KUNG FU PANDA



Introduce las siguientes secuencias para desbloquear los efectos siguientes:

IZQUIERDA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA ABAJO Desbloquear todos los personajes multijugador
ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA Modo cabezón (Para el Modo Historia)
ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA, ABAJO Poder Chi Infinito
ABAJO, ABAJO, DERECHA ARRIBA, IZQUIERDA invulnerabilidad
IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA Equipo del guerrero del dragón (En el Modo Multijugador)
ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA Cuadrúple de daños

FINAL FANTASY IV



MATEMÁGICAS DE RYDIA
Si no consigues obtener la puntuación máxima (9999) en las ecuaciones con Rydia, hay una manera fácil. Cuando estés a punto de comenzar el minijuego, rápidamente recuerda los números y cierra la pantalla de tu DS. La pondrás en modo de espera. Anota los números que recuerdes y luego resuelve las matemágicas. Después de encontrar la respuesta,abre la DS y copia la respuesta tan rápido como puedas. Sigue haciendo esto hasta que obtenga su puntuación máxima (9999) y el traje final.

NUEVO JUEGO +
Completa el juego para poder salvar y comenzar desde el principio y así aumentar todos tus personajes y equipos. Después de 3 partidas en un mismo archivo, no se puede iniciar otro Nuevo Juego + en ese fichero (a menos que elimines).

TRAJES DESBLOQUEABLES
PALADIN Consigue la puntuación de 9999 en el minijuego de Cecil.

DRAGÓN Consigue la puntuación de 9999 en el minijuego de Kain.

MAGO BLANCO Consigue la puntuación de 9999 en el minijuego de Rosa.

MAGO NEGRO! Consigue la 9999 puntos en el minijuego de Rydia.

NINJA Consigue la puntuación de 9999 en el minijuego de Edge.

NINJA Consigue la puntuación de 9999 en el minijuego de Edge.

TRAJE DE GOBLIN Completa el juego dos veces.

TRAJE DE ZEROMUS: Completa el Bestiario al 100%.



FIRE EMBLEM

Extras al completar el juego
Se irán desbloqueando cuando se termine el juego.
RÉCORD DE BATALLA Completa el juego

SALA DE SONIDO Completa el juego

MODO TEATRO: Completa el juego

RECAPITULACIÓN DE EVENTOS: Completa el juego

MODO M ANÍACO Completa el juego en el modo difícil
MOSTRAR LA EXPERIENCIA EXTRA: Completa el juego

MODO DIFÍCIL: Completa el juego en el modo normal

FINAL FANTASY III



Los siete pasos hacia un jefe secreto:
Manda un total de 7 correos a otro usando la Mog Net.
Manda 4 correos mediante la Mog Net al PNJ: The 4 Elderly.
Manda 4 correos al Rey Argus; después de haber leído el cuarto, desbloquearás la misión.
Coge la aeronave sumergible.
Dirígete a la isla flotante y cuando la encuentres ve al este.
De repente verás sombras, momento que deberás sumergirte.
Al entrar, te encontrarás con el jefe final.

¿Quieres saber en todo momento qué juegos son los mejores? Entra en ngamer.es

TOP 10 DS



LO MEJOR DE DS QUE EL DINERO PUEDE COMPRAR

01



THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
NINTENDO | NINTENDO | 95%

Lo mejor para DS. El más bonito, el que mejor se juega, el que suena mejor, con los mejores puzles, el mejor en todo. Hasta que Nintendo saque una portátil que, de hecho, sea un Nintendogs, no hay experiencia de juego mejor. Cómpratelo.



02 ADVANCE WARS DARK CONFLICT *INTELLIGENT SISTEMS | NINTENDO | 93%*
Segunda parte con un tono más oscuro, y la misma diversión de siempre. Advance Wars es sinónimo de calidad.



03 ADVANCE WARS DUAL STRIKE *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%*
A pesar de que te confunda con sus batallas de gemelos, es más accesible que *Advance Wars 2* para GBA. Si fuera online.



04 PLANET PUZZLE LEAGUE *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%*
Este puzzle de bloques esconde un juego complejo, la utilización del stylus te empuja hacia una casi perfecta premisa de satisfacción.



05 THE WORLD ENDS WITH YOU *PROEIN | SQUARE ENIX | 90%*
Toda una odisea a la japonesa por los barrios de Shibuya, con una jugabilidad tan profunda como compleja, y un diseño perfecto.



06 ANIMAL CROSSING: WILD WORLD *NINTENDO | EAD | 89%*
Pagar la hipoteca puede ser divertido! Rara adicción que te deja en mitad de un bosque lleno de bestias empasteladas y locas.



07 NEW SUPER MARIO BROS *NINTENDO | R&D1 | 89%*
¿Es una continuación del original o un megamix de toda la serie? Ambos: y el segundo mejor plataforma de los últimos 10 años.



08 WARIOWARE: TOUCHED! *NINTENDO | R&D1 | 88%*
Una colección sencillamente divertida del dotado y raro equipo de *WarioWare*. Un pelín demasiado fácil comparado con los anteriores



09 FINAL FANTASY XII RW *SQUARE-ENIX | PROEIN | 88%*
No es estrictamente necesario que juegues al FF XII original para disfrutarlo, y su diseño es magnífico. Muy recomendable.

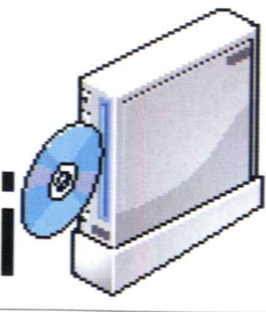




10 FINAL FANTASY TACTICS A2 *PROEIN | SQUARE ENIX | 88%*
Tenemos lo mismo, pero mejorado y ampliado, añadiendo elementos jugables muy interesantes y una historia divertida.



TOP 10 Wii



LOS MEJORES JUEGOS DE WII HECHOS JAMÁS

01



SUPER MARIO GALAXY
NINTENDO EAD | NINTENDO | 97%

Nada en Wii desprende tanta imaginación, jugabilidad y saber hacer. Si no quieres esto, no deberías tener una Wii. Super Mario Galaxy demuestra como reinventar la jugabilidad y cómo volver a hacernos sonreír como cuando éramos niños.

02 THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS *NINTENDO | EAD | 97%*
Empieza de manera lenta, pero se convierte en el mejor Zelda de la historia. Pocos juegos tienen tanto corazón como cerebro.



03 SUPER SMASH BROS. BRAWL *NINTENDO | SORA | 96%*
Puñetazos de nostalgia que te dejan K.O. con todos los detalles, los complementos, la locura y la jugabilidad que los perfeccionan.



04 RESIDENT EVIL 4 WII EDITION *NINTENDO | CAPCOM | 96%*
Adaptado a la Wii, incluye nuevas misiones para Ada Wong, además de movimientos ultrarápidos con el Wiimando y nunchaco.



05 NO MORE HEROES *VIRGIN PLAY | GRASSHOPPER | 94%*
No More Heroes es la mezcla perfecta de Suda 51: estilo y sustancia. Violento y divertido.



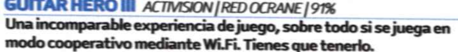
06 METROID PRIME 3 CORRUPTION *NINTENDO | RETRO | 91%*
Sin duda una experiencia preciosa y lo suficiente para tener a los viejos y nuevos Metroiders más felices.



07 OKAMI *CAPCON | PROEIN | 91%*
Reirás, llorarás, y pasarás 50 horas inolvidables en uno de los mundos virtuales más vibrantes jamás creados. Eso sí, en inglés.



08 GUITAR HERO III *ACTIVISION | RED OCRANE | 91%*
Una incomparable experiencia de juego, sobre todo si se juega en modo cooperativo mediante Wi.Fi. Tienes que tenerlo.





09 ZACK & WIKI *NINTENDO | CAPCOM | 90%*
Una obra sin igual por su originalidad y su uso del Wiimote. Zack & Wiki es un resumen de toda tu imaginación al pensar en el mando.





10 BULLY SCHOLARSHIP EDITION *ROCKSTAR | ROCKSTAR | 90%*
Una aventura cinemática con clase, una jugabilidad basada en misiones cortas y el guión más divertido que nos hayamos topado.



LOS + JUGADOS EN LA CONSOLA VIRTUAL

Especial Mario: La Vuelta al Cole con lo mejor en plataformas de la Virtual Console. Así se lleva mejor el síndrome post-vacacional.

SUPER MARIO BROS. 3
Nos olemos (más bien soñamos con ello) que New Super Mario Bros. tendrá secuela prontito. Hay que disfrutar de una de sus mejores raíces.

SUPER MARIO BROS. THE LOST LEVELS
Si lo hemos jugado tanto ha sido por su extrema y adictiva dificultad. Ya no se hacen juegos como los de antes...

SUPER MARIO RPG
Sabemos que da un poco de mal rollo con esos muñecos cabezones y el ambiente oscuro. Pero la espera fue dolorosa y hay que exprimirlo ahora que podemos.

LO RETRO + JUGADO

VIEWTIFUL JOE
Los de *MadWorld* no son novatos en esto de la lluvia de golpes tipo cómic. Una joya.

ISS64
Probad a echar unos partidos con los amigos de antaño. Risas y nostalgia aseguradas.

SOUL CALIBUR 2
Mientras sale *Legends* se pueden recordar los espadazos de uno de los mejores.

KILLER INSTINCT
Otro. Difícil en la CV, saca tu cartucho negro y verás como los dedos van solos.

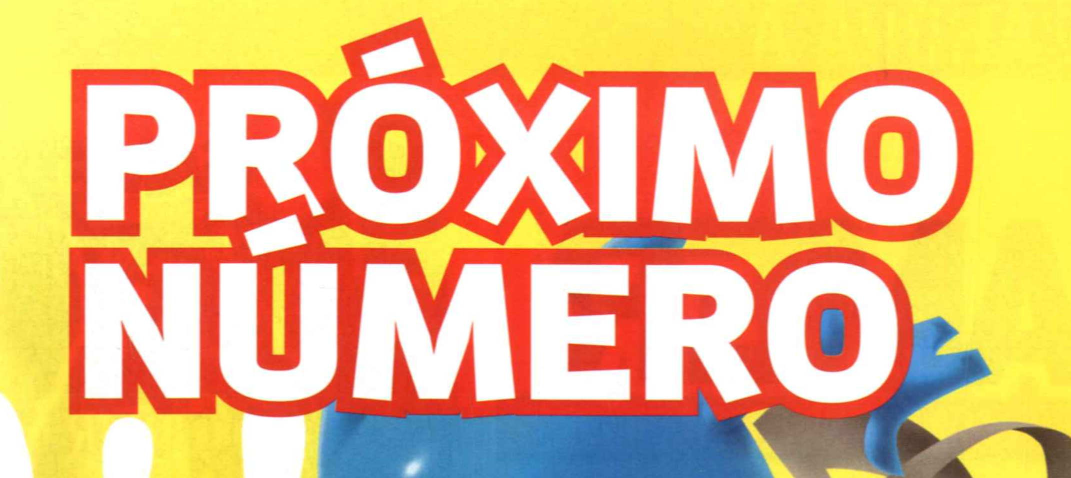
GUNSTAR SUPER HEROES
Treasure, jugamos esta pasada como agradecimiento y súplica: ¡Ven ya a Wii!

LYLAT WARS
Es que no acabamos de acostumbrarnos al de la CV. Si tienes el original, sigue siendo lo mejor contra el estrés.

ASÍ PUNTÚA LA PRENSA DE VIDEOJUEGOS

A continuación os ofrecemos las valoraciones de los juegos analizados el mes anterior, y sus respectivas notas en otras publicaciones, tanto nacionales como internacionales.

	NGAMER (sobre 100)	NINTENDO ACCIÓN (sobre 100)	EDGE (sobre 10)	HOBBY CONSOLAS (sobre 100)	FAMITSU (sobre 40)	NINTENDO POWER (sobre 10)	MERISTATION (sobre 10)	GAMESPOT (sobre 10)	EUROGAMER (sobre 10)	IGN (sobre 10)
FINAL FANTASY IV - DS	88	-	7	-	35	9	-	9	-	8,7
BANGAI-O SPIRITS -DS	82	-	-	-	29	8	-	8	10	8,1
MARIO SUPER SLUGGERS - WII	79	-	-	-	-	7,5	-	6,5	-	7,4
ARKANOID - DS	79	74	-	-	31	6,5	-	8	2	4,5
WALL-E - WII	59	-	-	-	-	-	7	6	-	4
CIVILIZATION REVOLUTION - DS	78	-	-	80	-	7,5	7,5	8,5	-	8,2
LOL - DS	60	-	-	-	-	-	-	-	-	7,5
ENGLISH OF THE DEAD - DS	47	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ETRIAN ODISSEY - DS	72	70	-	-	-	-	-	-	6	-
KUNG FU PANDA - WII	63	82	-	-	28	-	-	-	-	7,5



PRÓXIMO NÚMERO

DINOS TODO LO QUE PIENSAS

Gracias a todos los que mes tras mes nos comentan lo que les parece la revista vamos mejorando y ajustándola a tus gustos. Puedes mandarnos tus sugerencias y comentarios a revistangamer@globuscom.es pero también puedes participar en el foro de la web de la revista: **www.ngamer.es**



¡NO TE LO PIERDAS! ¡SUSCRÍBETE Y AHORRA! MIRA LA PÁGINA 97

de BLOB

¡REVIEWSTÁTICO!

El veredicto para los juegos más nuevos: LEGO Batman, De Blob, Sonic Chronicles, Dragon Quest IV y muchos más.



LAS GUERRAS CLON Te contamos todos los secretos del próximo juego de Star Wars
UNIVERSO NINTENDO ¿Qué está pasando en el Subemisario Espacial?
HOUSE OF THE DEAD Las novedades de la nueva locura zombie de Sega
LOS JUEGOS MÁS SECRETOS DE NINTENDO Lo que la Gran N se guarda bajo la manga

¡Y MUCHAS SORPRESAS MÁS!

¡ALUCINA!



Para bajarte cualquiera de estos juegos manda un SMS gratuito con el código ALUCINA al 222

Sólo clientes Orange













¡También puedes bajarte estos juegos a través de Orange World!

4 PASOS MUY SENCILLOS















gameloft

Más juegos de Gameloft enviando GAMELOFT al 222

Accede con tu móvil a http://gameloft.com

www.gameloft.com

Precios de descarga (i.i. incluidos): Península y Baleares: 3,48€; Canarias: 3€; Melilla 3,12€; Ceuta 3,09€.
Precios de conexión (i.i. incluidos): Península y Baleares: 0.69€; Canarias: 0.60€; Melilla 0.62€; Ceuta 0.61€.



7+
www.pegi.info

WARIO REGRESA...

¡PARA HACER TEMBLAR A LOS USUARIOS DE 2D!

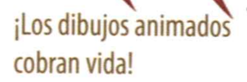


Bienvenido a la clásica dimensión de los juegos de plataforma... ¡con un giro nuevo que te sorprenderá!

Con *Wario Land: The Shake Dimension*, únete a Wario en el regreso a sus raíces 2D para rescatar a la reina Merelda que ha sido secuestrada... ¡pero sólo lo hace por el dinero! Disfruta de la sensación de manejar el scroll horizontal con el mando de Wii. Podrás dar puñetazos, lanzar a los malos y hacer temblar a tus enemigos como nunca.

Raro, malvado, avaricioso y obsesionado con el ajo... ¡Wario es único!

La antítesis de Mario. Wario es un antihéroe de pies a cabeza, movido por el sueño de hacerse indecentemente rico. En incontables aventuras Wario ha buscado tesoros en los cuatro puntos cardinales y más allá ¡y ahora tiene la mirada puesta en el botín más fabuloso de todos: el saco de monedas sin fondo!

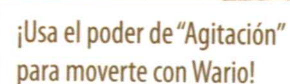


¡Los dibujos animados cobran vida!

Wario Land: The Shake Dimension incluye minuciosos gráficos de dibujos animados hechos a mano, que dan vida a esta nueva apasionante aventura de Wario.







¡Usa el poder de "Agitación" para moverte con Wario!

Coge el mando de Wii de lado y usa el botón de control ✚ y los botones ① y ② para jugar. ¡Así de fácil!



Agita el mando de Wii para vaciar las bolsas de dinero, coger objetos de enemigos aturdidos ¡o lanzar puñetazos sísmicos que harán temblar la tierra!





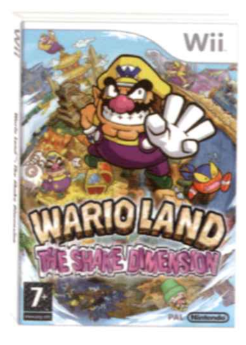


Inclina el mando de Wii para afinar la puntería o llevar a buen puerto vehículos como submarinos o cohetes.











www.nintendo.es





Wii
www.wii.com
Nintendo